ALT!
180 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE
retro* GAMER
2/2022
März, April, Mai 2022
Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85
50 JAHRE
50 MEILENSTEINE
Was die Spielebranche prägte
PLUS:
• Diablo II
• Mario Golf
• E.T.
• Super Monkey Ball
• Civilization
• Harvest Moon
• Microprose Soccer
• Yakuza
• Star Fox
• SWIV
• Maui Mallard
• Castlevania: Aria of Sorrow
• Nigel Mansell's World Championship
• Typhoon Thompson
• Ridge Racer Revolution
• Gateway II: Homeworld
• Skull & Crossbones
• Full Tilt! Pinball
• Gruds in Space
• Darkwatch
• Nodes of Yesod
• Guitar Hero
• Rogue Galaxy
• First Samurai
• Tapper
u.v.m.
Halo befeuerte den Xbox-Launch und wurde zur wichtigsten Konsolen-Shooter-Serie
HALO
COMBAT EVOLVED
BOULDER DASH
Aus einer simplen Idee wurde die bis heute fortgeführte „Denk-Action"-Serie
PSYCHONAUTS
Tim Schafer schuf aus dem Thema Psychologie ein irres Action-Adventure
STEVE MERETZKY
Der legendäre Adventure-Macher packt den Anekdoten-Koffer aus
4 198107 812902 02

LC-POWER™

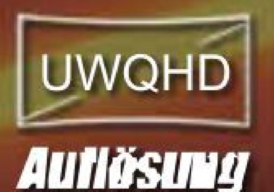
www.lc-power.com















LC-M40-UWQHD-144

40" HIGH END GAMING

Erlebe das ultimative Gaming-Feeling mit dem 40" / 101,6 cm-Monitor von LC-Power!

Durch die Ultra WQHD-Bildschirmauflösung von 3440 x 1440 Pixeln liefert der Monitor unglaublich realistische Spielwelten.

Dank des hochwertigen IPS-Panels bietet der Monitor ein besonders großes Farbvolumen, welches auch bei sehr hellen Bildern satte Farben liefert und durch HDR 600 noch verstärkt werden kann.

Weitere Features des Monitors sind u.a. eine Bildschirmaktualisierungsrate von 144 Hz, AMD FreeSync™ Premium für ein super flüssiges Gaming-Erlebnis, Picture-by-Picture (PbP), Picture-in-Picture (PiP), ein höhenverstellbarer Standfuß sowie ein USB-C-PD-Port (90W).

Sehe schärfer dank LC-Power!



LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch



Anatol Locker



Harald Fränkel



Heinrich Lenhardt



Jörg Langer



Michael Hengst



Roland Austinat



Stephan Freundorfer



Winnie Forster

retro* GAMER



Willkommen im Retro-Club!

Wer dieses Heft nicht nur am Kiosk durchblättert (Hallo und danke für dein Interesse!), sondern es auch kauft beziehungsweise im Abo bezieht, erhält Zugang zu einem exklusiven Club. In diesem sind Menschen, die sich drei Besonderheiten teilen: Erstens, klar, sie haben Interesse an Retro-Spielen, sei es aus Nostalgie oder neu gewachsener Faszination. Zweitens, sie bezahlen bewusst für wertige Inhalte. Drittens, sie lesen immer noch auch auf Papier statt nur auf LCD oder Mini-LED. Alles drei zeugt von gutem Geschmack! Denn auch als Betreiber eines Online-Magazins finde ich, dass der Lesespaß auf Papier immer noch größer ist als auf einer Website – Doppelseiten-Layouts beispielsweise sind im Web schlicht nicht für alle Nutzer vernünftig darstellbar. Deshalb einfach mal „Danke!“ für eure Treue, die dieses Printheft auch im Jahr 2022 immer noch möglich macht.

Unsere **Titelstory zu Halo** beleuchtet mehr als nur irgendeinen Egoshooter. **Halo** wurde von den Mac-Spezialisten Bungie ursprünglich als Computerspiel entwickelt, und in meinem früheren Heft *GameStar* frohlockten wir monatelang über den zu erwartenden Windows-Hit. Wir besuchten Bungie im Nordwesten der USA, wir brachten eine große Titelstory. Doch mittendrin kaufte Microsoft das Studio und machte aus der PC-Spiele-Hoffnung einen der wichtigsten Launch-Titel für die Xbox. Und wir bei *GameStar*? Spielten den Titel auf zwei Vorab-Xbox-Geräten mehrfach durch, um ihn dann zähneknirschend als den Meilenstein zu loben, der er auch auf Konsole war. Bungie bewies damit, dass Gamepad-Shooter fantastisch spielbar sein können, und brachte viele neue Ideen ins Genre ein. Große Levels zu Fuß oder im Fahrzeug erkunden, schlaues Gegnerverhalten, ein sich erholender Energieschild statt Medipacks, packende Multiplayer-Modi – das sind nur einige der Features von Halo, die sich noch heute in modernen Egoshootern wiederfinden. Auch in PC-exklusiven.

Im letzten Editorial schwärmte ich von der **Castlevania Advance Collection** für aktuelle Konsolen, behauptete aber, dass ich es auf GBA weiterspielen würde. Aber nach nur einer Stunde mit dem GBA SP bin ich dann reumütig zur Neufassung auf PS4 zurückgekehrt: Am großen Bildschirm, mit Gamepad und mit Komfortfunktionen spielt es sich einfach noch besser als damals, als ich es im Mallorca-Urlaub durchspielte! Aus meinen jüngsten Abenden damit habe ich einen Klassiker-Check zu **Aria of Sorrow** gestrickt, der in guter Gesellschaft ist: **Michael Hengst, Heinrich Lenhardt, Stephan Freundorfer, Anatol Locker, Roland Austinat, Winnie Forster** und **Harald Fränkel** haben für dieses Heft weitere zwölf Retro-Revivals und Klassiker-Checks beigesteuert.

Dieser Retro Gamer hat noch viel mehr zu bieten. Etwa den Schwerpunkt **50 Jahre, 50 Meilensteine**, große Historienartikel zu Klassikern wie **Boulder Dash**, **Super Monkey Ball** und **Tapper**. Oder zwei spannende Interviews, zum einen mit **Steve Golson**, der mit Studentenfreunden aus Automaten-Hacks (*Ms. Pac-Man* und andere) ein millionenschweres Unternehmen aufbaute. Zum anderen mit Textadventure-Guru **Steve Meretzky**, der übrigens auch im persönlichen Gespräch (ich traf ihn zuletzt 2019 für meine Doku „Die Geschichte der GDC“) superwitzig ist. Dazu gibt’s etliche Beiträge für Sammler und Genießer, etwa zu **Famicom-Außenseitern** oder zur hierzulande quasi unbekannten Konsole **Sega Pico**.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

Jörg Langer

retro GAMER

INHALT 2/2022

März, April, Mai 2022



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

HALO

010 20 Jahre *Combat Envolved*
Microsoft kaufte Bungie und machte aus dem PC-Spiel einen Xbox-Launchtitel

012 Innovations-Reigen fürs Egoshooter-Genre

014 Maximales Multiplayer-Erlebnis

016 Künstliche-Intelligenz-Bestie

018 Das Weltdesign von *Halo*

020 Das Erbe: Von *Halo* bis *Halo Infinite*

SCHWERPUNKT

058 Rhythmus-Spiele
Guitar Hero ist das bekannteste, doch die Rhythmus-Spiele sind älter und vielfältiger

080 50 Jahre, 50 Meilensteine
Seit einem halben Jahrhundert spielen wir am Bildschirm – dank dieser 50 Meilensteine

RETRO-REVIVALS

008 Harvest Moon
Jungredakteur Winnie Forster war verwirrt: Ein RPG ohne Kämpfe und Welt-Erkundung?

022 E.T. the Extra-Terrestrial
Es gilt als schlechtestes VCS-Spiel – doch Harald Fränkel bricht eine Lanze dafür

032 Civilization
Michael Hengst feiert das Rundenstrategie-Epos – das nicht nur von Sid Meier stammt

056 Mario Golf
Mit Mario und Golf kann man Michael jagen, doch *Mario Golf* hat bei ihm gezündet

078 Gruds in Space
Roland Austinat stellt das SF-Spiel vor – und eine rührige, unbekannte Adventure-Firma

090 Spelunker
Selbst die „leichtere" Homecomputer-Version von *Spelunker* ist unglaublich schwer

104 Gateway II: Homeworld
Anatol Locker reiste zu den Sternen – in Legends letztem klassischen Adventure

150 Typhoon Thompson
Mini-Sprites, Riesen-Spaß: Heinrich Lenhardt über Dan „Choplifter" Gorlins 16-Bit-Werk

HISTORIE & EXPERTENWISSEN

028 Ridge Racer Revolution
Teil 2 baute die Erfolgsformel „nur" aus: Kritiker motzten, Spieler frohlockten

034 Boulder Dash
Aus einer einfachen Idee wurde eine hirnmarternde Action-Denkspiel-Serie

042 Yakuza
Seit 2005 machen wir Tokio unsicher und nutzen Fahrräder als Rundumschlagswaffe

072 Nodes of Yesod
Wie aus *Nodes of Yesod* Klassiker wie *Heartland* und *Robin of the Wood* wurden

110 Super Monkey Ball
Vor 21 Jahren erschien ein Plattformer, dessen Minispiele zum Kult avancierten

132 Tapper
Teenager-Traum: Bier zapfen und zuschieben, Leergut sammeln, Trinkgeld kassieren

162 Psychonauts
Tim Schafer schuf ein wildes Treiben, das uns in die Hirne von Verrückten schickte

KLASSIKER-CHECK

006 Diablo II
Wieso spielt man *Diablo II* auch nach Jahrzehnten noch? Roland Austinat verrät es

040 Castlevania: Aria of Sorrow
Jörg Langer hat den wohl besten GBA-Serienteil neu auf PS4 gespielt

066 Star Fox
Winnie Forster analysiert das japanisch-britische Space-Action-Feuerwerk

098 Rogue Galaxy
Die späteren *Ni No Kuni*-Macher glänzten schon früh mit einem „Studio Ghibli"-RPG

138 SWIV
Nach *Silkworm* kam *Silkworm IV* – auch wenn es offiziell nichts damit zu tun hatte

FIRMEN-ARCHIVE

050 DMA Design
Die N64-Jahre: Wie es zwischen *Lemmings* und *GTA 3* fast zum Ende des Studios kam

158 Strictly Limited
Der junge Publisher bringt alte oder nie veröffentlichte Klassiker neu und als Schachtel

MAKING OF

024 Microprose Soccer
Der Vorgänger zu *Sensible Soccer* war noch näher dran an den Fußballern – und wilder

106 First Samurai
Das Amiga-Spiel verballhornte im Titel *Last Ninja* und war grafisch ähnlich prächtig

122 Donald in Maui Mallard
Disneys erstes Inhouse-Spiel verschwieg im US-Titel, dass es um Donald Duck geht

128 Skull & Crossbones
Obwohl viele Ideen aus dem Spiel geflogen waren, wurde es ein herrlicher Piraten-Wirbel

146 Darkwatch
Vampire, Cowboys und Zerstörung: High Moon Studios schufen einen wilden Mix

152 Nigel Mansell's World Championship
Der ebenso erfolgreiche wie eigenwillige Rennsportler bekam kein tolles Lizenzspiel

170 Full Tilt! Pinball
Dieses Flipperspiel war als *3D-Pinball* zwölf Jahre lang in Windows enthalten

AUF DEM SOFA

092 Steve Meretzky
Der Macher von *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* über die Infocom-Jahre und danach

140 Steve Golson
Mit Automaten-Hacks zu *Missile Attack* und *Pac-Man* begann seine unglaubliche Karriere

FÜR SAMMLER & GENIESSER

048 Lost in Translation
Wir haben Spiele aufgespürt, deren englische Versionen ganz anders waren

068 Famicom-Außenseiter
Trotz des Erfolgs des NES in den USA gab es viele Perlen, die nie den Westen erreichten

100 Mega-CD-Spiele
Der größte Wurf war Segas Hardware-Add-on nicht – außer für Sammler

120 Machina Obscura: Sega Pico
Segas Aufklapp-Kinder-Konsole hatte statt Display „Buchseiten" plus Touchscreen

RUBRIKEN

003 Editorial

176 Retro-Feed

178 Vorschau, Impressum

RETRO-HARDWARE

... VON PLASTIKKLAMPFEN BIS TOUCH-BÜCHERN


058



068


100


120

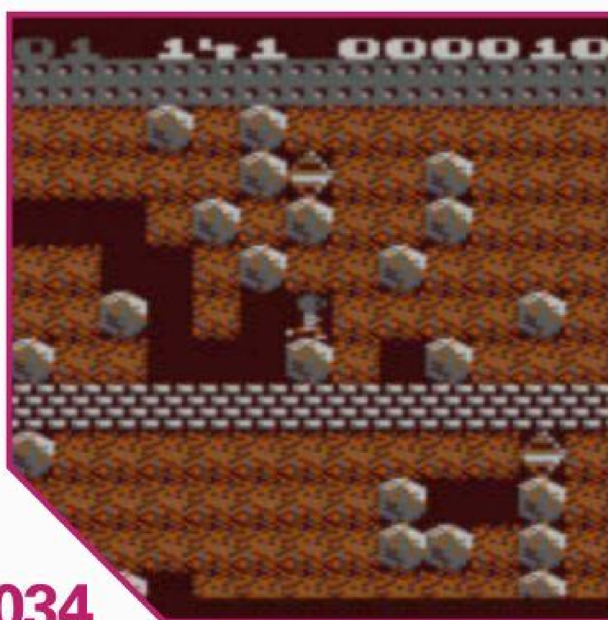

006


008

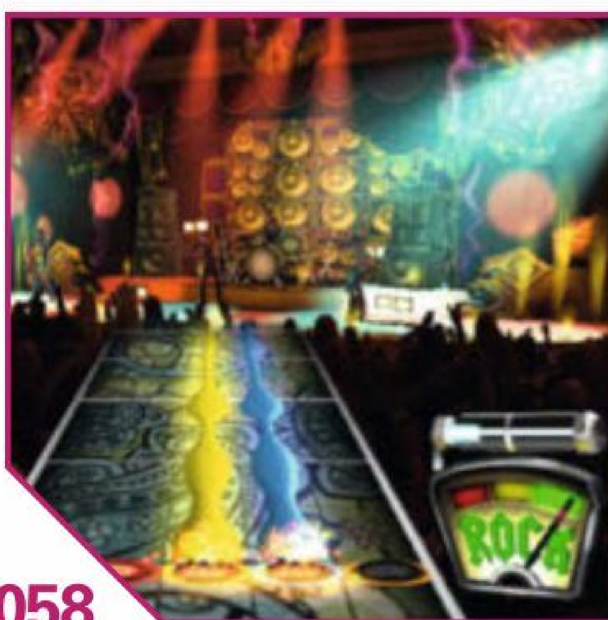

024



028


034


040



058

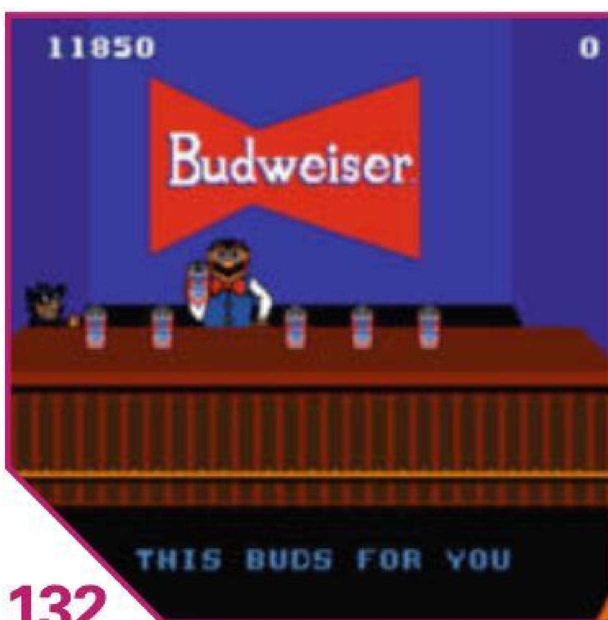


072



110


122



132


138


162


170

KLASSIKER-CHECK



Blizzard krempelte 1997 das Rollenspiel-Genre gewaltig um. Standen in unzähligen 8-Bit- und AD&D-Klassikern Rundenkämpfe an der Tagesordnung, fegte *Diablo* all dies beiseite. Es schlug die Spieler mit schnellen Actionkämpfen und einer nie enden wollenden Zahl von Waffen und Rüstungsteilen in seinen Bann. Dreieinhalb Jahre später folgte der Nachfolger *Diablo 2*. Deutlich umfangreicher als der Vorgänger, mit fünf statt drei Heldenklassen und einer Reise durch vier hochgradig abwechslungsreiche Umgebungen: Von einer Wald- und Wiesenlandschaft ging's in die Wüste, dann in den Dschungel und schließlich in die Hölle selbst.

Diablo 2 entstand wie der Vorgänger bei Blizzard North, einem nordkalifornischen Ableger von Blizzard Entertainment. Dort waren David Brevik und die Schäfer-Brüder Erich und Max Projektleiter und Chefdesigner in Personalunion. Produzent Matthew Householder hielt den Kontakt mit Bill Roper, seinerseits bei Blizzard für externe Entwicklungen verantwortlich. Und dafür, die wissbegierige Spielepresse und natürlich die Fans mit Informationen über den heiß ersehnten zweiten Teil zu versorgen.

Im Sommer 2000 besuchte ein PR-Abgesandter die deutschen Testmagazine für jeweils einige Tage. Bei der *PC Player* stürzten sich gleich fünf Redakteure ins Abenteuer, denn Amazone, Barbar, Paladin, Totenbeschwörer und Zauberin sollten schließlich auf Herz und Nieren geprüft werden. Eine komplette Beschreibung des Spiels und seinen historischen Kontext auf insgesamt acht Seiten nicht zu vergessen, an dessen Ende eine der seltenen 90er-Wertungen prangte.

Doch was macht den Reiz des eigentlich simplen Spielprinzips „Klicke auf ein Monster, um es zu töten" (per Schlag, Schuss oder Zauberspruch) aus? Neben den ausgefeilten Klassen mit ihren jeweils drei Fertigkeiten-Bäumen ganz klar die Vielzahl der Waffen, Schilde, Rüstungen, Ringe und Amulette, die erledigten Gegnern aus den Taschen fallen. Und dies in fünf Qualitätsstufen, farblich klar voneinander zu unterscheiden. Waffen und Rüstungen gibt es außerdem in bis zu drei Güteklassen. Und dazu kommen noch einzigartige Sets, die einer oder mehreren Klassen ganz besondere Vorteile und Boni verpassen.

Wer *Diablo 2* nur spielt, um nach den vier Akten mit 21 Quests den Abspann zu sehen, ist nach wenigen Tagen fertig. Doch eigentlich beginnt das Abenteuer dann erst: Nach dem normalen Spielmodus locken die Schwierigkeitsgrade Albtraum und Hölle. Sind im Albtraum Elite-Gegner und Bosse schon etwas unangenehmere Zeitgenossen, wird es in Hölle richtig knackig. Nun besitzen die Gegner oft mehrere Schadensimmunitäten. Eine Zauberin, die sich auf Feuer- und Eisschaden spezialisiert hat, muss sich beispielsweise bei einem Gegner mit genau diesen Immunitäten auf die Schlagkraft ihres Söldners verlassen, der sie auf ihrem Abenteuer begleitet.

In jedem Akt wartet eine neue Gruppe dieser Söldner auf Kundschaft – Kundschaft, die ab der Erweiterung *Lord of Destruction* ihrem freien Mitarbeiter regelmäßig eine bessere Waffe sowie einen dickeren Schild, Brustpanzer und Helm spendieren sollte, weil der Söldner sonst nicht lange durchhält. Wem all das immer noch zu lasch ist, der spielt einen Hardcore-Helden, der genau einmal sterben darf – danach geht's zurück zur Charakterauswahl.

Blizzard North koppelte sich personell nach dem genannten Add-on vom Mutterschiff ab, um als Flagship Studios das Endzeit-Action-Rollenspiel *Hellgate: London* zu entwickeln. Mit zufallsgenerierten 3D-Stadtteilen und Waffen sowie einer Offline- und Online-Variante war es 2007 seiner Zeit weit voraus. Am ehesten könnte man das Spiel mit der später erschienenen *Borderlands*-Serie vergleichen (die das Glück hatte, einen finanzstarken Publisher im Hintergrund zu haben). Die Flagship Studios mussten nach dem geringen Erfolg ihres Erstlings die Tore schließen.

Diablo 2 war einer der Wegbereiter für moderne Online-Multiplayer-Spiele. Im Battle.net traf man sich mit Freunden oder wildfremden Menschen, um gemeinsam den nun stärkeren Monstern und Gegnern auf den Pelz zu rücken. Am Ende einer Partie stand oft eine Runde Feilschen auf dem Programm: Alle Spieler blickten in ihre Taschen, um festzustellen, wer welchen Gegenstand besonders gut gebrauchen konnte. Das Schönste zum Schluss: All das lässt sich in noch besserer Optik, mit mehr Inventarplatz und vielen anderen Komfort-Features noch heute erleben: In *Diablo 2: Resurrected*, das 2021 erschien und das alte Spiel um moderne Grafik und Gamepad-Support erweiterte. *



Von Roland Austinat

DENKWÜRDIGE MOMENTE

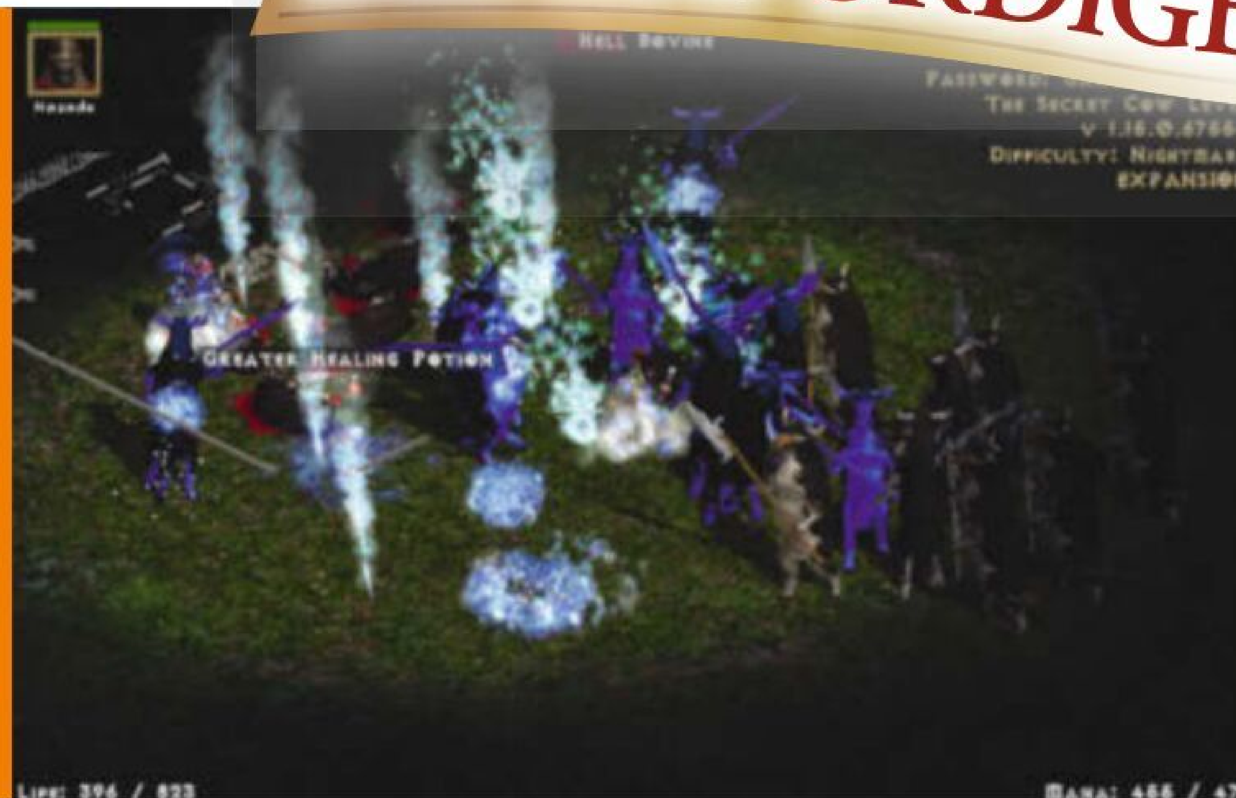
FÜNF FREUNDE



Nah- und Fernkämpfe

Diablo 2 ist ein Action-Rollenspiel, doch das heißt nicht, dass alle Spieler auf die gleiche Weise kämpfen müssen. Schließlich gibt es fünf Heldenklassen – mit Add-on *Lord of Destruction* sogar sieben. Barbar und Paladin setzen auf Körperkontakt, die Zauberin hält sich dezent, aber gewaltig im Hintergrund, während der Totenbeschwörer mit wiederbelebten Gegnern in den Kampf zieht. Die Amazone ist ein Multitalent, das sowohl von Nahem wie aus der Ferne agiert.

MUH, MUH, MUH!



Der legendäre Kuh-Level

Nach der Veröffentlichung des ersten *Diablo* rissen die Gerüchte nicht ab, dass sich ein geheimer Kuh-Level im Spiel befinden solle. Daraufhin wurde der Spruch „There is no cow level" ein Gag, der sich durch Blizzard-Titel von *StarCraft* bis *World of Warcraft* ziehen sollte. In *Diablo 2* feierten die bewaffneten Kühe im ersten Akt Premiere. Eine Weile galten sie als ideale Opfer, um eigene Helden aufzuleveln, was von Blizzard jedoch per Patch gefixt wurde.

BÄUMCHEN WECHSLE DICH



Individuelle Helden ohne Ende

Welche Skillungen sind die Besten? Seit Erscheinen des Spiels debattieren die Fans über diese Frage, denn die Designer verpassten jeder Heldenklasse drei Fertigkeitsbäume mit einer Vielzahl von Möglichkeiten – aber nur 99 Fertigkeitspunkte. Pro Schwierigkeitsgrad gibt's eine Neuverteilung frei Haus, in der Hölle gleich mehrfach. Allerdings muss man dazu vier Bosse killen und hoffen, dass sie je eine Essenz hinterlassen, mit denen ein weiterer „Respec" möglich ist.

RUN AUF RUNEN



Mächtige Runen-Wörter

Wie viel Spieltiefe in *Diablo 2* steckt, zeigt das Runensystem der Erweiterung. Damit werden aus den scheinbar schlechtesten Funden mit grauem Namen auf einen Schlag die stärksten Waffen, Schilde, Brustpanzer und Helme. Wer aus den rund drei Dutzend Runentypen des Spiels die richtigen in der richtigen Reihenfolge in einen gesockelten Gegenstand einsetzt, wird mit überragenden Boni belohnt – die den Kampf gegen das Böse deutlich leichter machen.

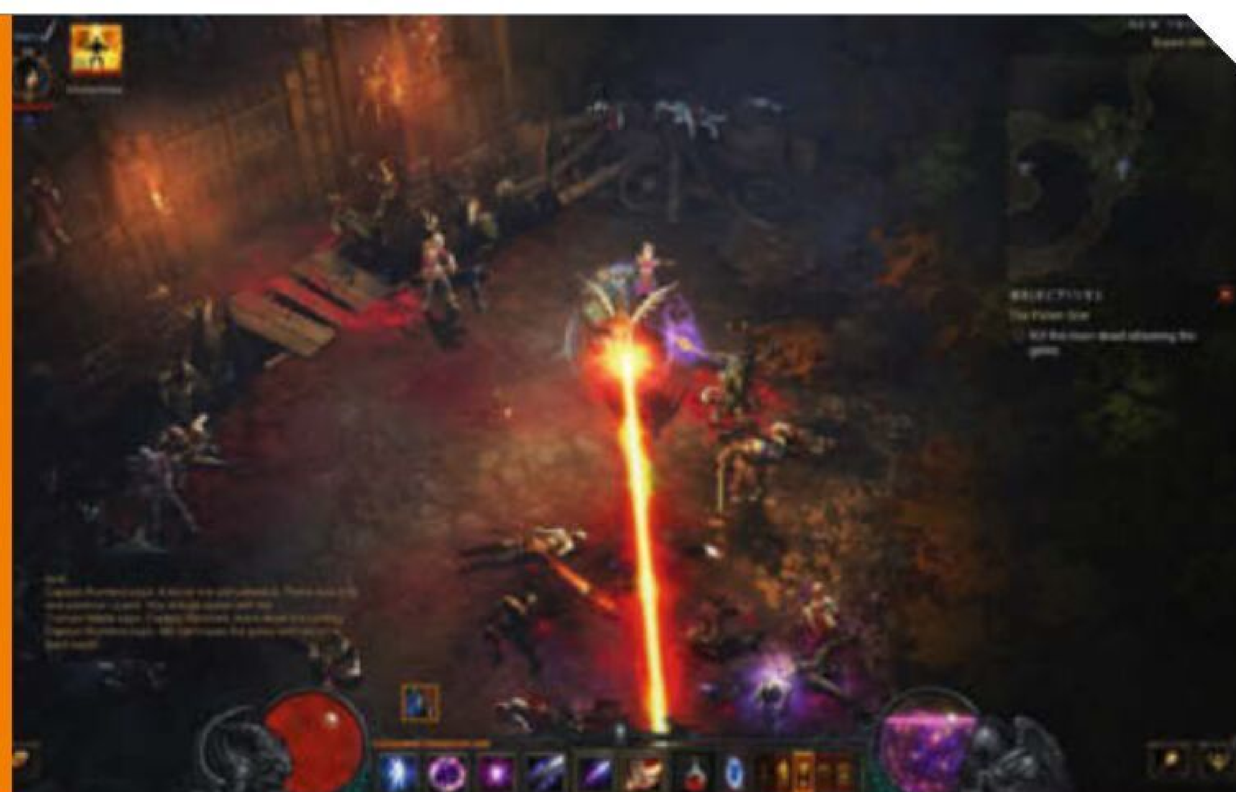
AB IN DEN SCHNEE



Luxus-Erweiterung

2001 erschien *Lord of Destruction*, das im barbarischen Hochland um den Berg Arreat spielt. Neben einer Fülle neuer Waffen und Rüstungsgegenständen, dem Runensystem, einer größeren, aber immer noch viel zu kleinen Schatztruhe sowie einer verbesserten Auflösung von 800x600 statt 640x480 Bildpunkten lieferte Blizzard North einen neuen Akt und zwei weitere Heldenklassen: die vielseitige Nahkampf-Assassinin und den Druiden, der sich von Tieren und Zaubern helfen lässt.

AUKTION STATT ACTION



Schwerer Start für *Diablo 3*

Mit *Diablo 3* (2012) hatte Blizzard North nichts mehr zu tun – es entstand komplett im Blizzard-Hauptquartier. Den Fans war die Grafik zu bunt, in Deutschland mahnte der Verbraucherschutz Blizzard wegen fehlender Hinweise auf den „Nur online spielbar"-Kopierschutz ab. Zwei viel kritisierte Auktionshäuser (Gold und Echtgeld) sollten den Handel mit Gegenständen anfachen, flogen dann zugunsten besserer Drop-Raten und vielen Verbesserungen 2014 aus dem Spiel.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PC, MAC
- » **PUBLISHER:** BLIZZARD ENTERTAINMENT
- » **PUBLISHER:** BLIZZARD NORTH
- » **VERÖFFENTLICHT:** 2000
- » **GENRE:** ACTION-ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte …



PC Player, 8/2000

„*Diablo 2* ist das Suchterregenste, was mir seit langem auf die Festplatte gekommen ist. Soziale Kontakte verarmen schneller, als meine Magierin Blitze schleudern kann, triviale Bedürfnisse wie Essen oder Schlafen verkommen zur völligen Bedeutungslosigkeit." *(Roland Austinat)*

GameStar, 8/2000

„Nach *Diablo* hatte ich mit geschworen, nie wieder so viel Zeit mit einem einzigen Spiel zu verbringen. Diablo 2 hat all meine guten Vorsätze einfach über den Haufen geworfen. Sofort gewinnt meine Krämerseele wieder Oberhand, und ich kämpfe mich auf der Suche nach Edelsteinen und anderem Tand geduldig durch Gegnermassen." *(Markus Schwerdtel)*

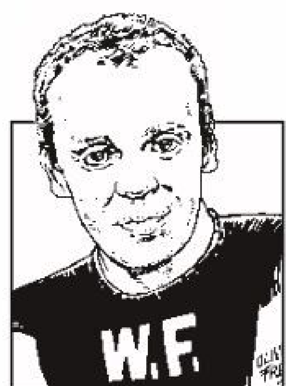
Was wir denken

Diablo 2 ist nach 22 Jahren ein Lehrstück für fast perfektes Spieldesign. Alle, die 2010 noch zu jung dafür waren, können einen Blick in *Diablo 2: Resurrected* werfen. Das gilt besonders für alte Hasen, die damals im Mehrspielermodus auf die Jagd gingen.



Harvest Moon

DER HELD, DER DAHEIMBLIEB



» PUBLISHER: NATSUME
» ERSCHIENEN: 1996 (USA: 1997)
» HARDWARE: SUPER NES (ORIGINAL), UM- UND FORTSETZUNGEN FÜR ALLE KONSOLEN

Von Winnie Forster



Heute möchte ich euch einen 16-Bit-Nachzügler vorstellen. Er ist grafisch altbacken und polygonfrei. Programmiert hat ihn das Japan-only-Label Pack-In-Video, vermarktet wird er von der Mini-Firma Natsume. *Harvest Moon* stellt gängige RPG-Narrative in Frage, verwirft Gemetzel und Plünderei, streicht Überlandreisen und Dungeon-Erkundung: Das Dorf, in dem euer Held wie üblich beginnt, verlässt er niemals!

In der 16-Bit-Endzeit haben Hardcore-Gamer – sprich: Kumpels, Kollegen und ich – ihre Mega-Drive- und Nintendo-Pads längst verlegt, zugunsten von RISC-Konsolen und CD-ROMs. Als auf dem *Man!ac*-Redaktionschreibtisch ein verspätetes Modul für die Oldie-Konsole Super NES landet, zucke ich kaum interessiert mit der Schulter: Was soll ich mit einem japanischen 2D-Rollenspiel, das 1997 eventuell auch im Westen herauskommen soll? Ich zocke PlayStation! *Resident Evil*, *Tekken 2* und *PaRappa the Rapper* – was soll da ein anachronistisches Pixelmärchen mit dem unverständlichen Titel *Bokujo Monogatari*?

Unwirsch entstaube ich das SNES, schiebe das Modul in den Schacht … und fühle mich um fünf, nein zehn Jahre zurückversetzt. Ein brav von oben gezeichnetes Heldendorf und eine Startsituation, die man aus 80er-Jahre-Fantasy kennt: Klar, bevor's losgeht, löst man ein paar Mini-Aufgaben in vertrauter, heimatlicher Umgebung. Dann, so glaube ich zu wissen, folgt nach Orientierung, Anfängerschritten und harmlosem Auftaktkapitel der tränenreiche Abschied von der Familie, und ich darf hinaus ins große Abenteuer. So kennt und schätzt das jeder Tolkien-, *Dragon Quest*- und *Zelda*-Fan.

Unbewaffnet und magielos laufe ich also von hier nach da, plaudere mit Klein und Groß, bis mir irgendwann dämmert: Das große Abenteuer, den Ritt ins Unbekannte, das gibt es hier gar nicht. Die Startumgebung wird man nie verlassen! Sein Glück und Schicksal findet der junge Held in friedlicher Umgebung mit Mistgabel statt Schwert, fleißigem Tagwerk und lieber Nachbarschaft.

Bokujo Monogatari heißt auf Deutsch Bauerngeschichte oder „Das Märchen vom Bauern". Was in anderen Fantasy-RPGs nur am Rande vorkommt, ist hier Hauptbeschäftigung für Held und NPCs. Es geht ums Haus- und Hof-Hüten, die Sorge um Nahrung und das warme Dach über dem Kopf. Meine Spielfigur pflegt brave Hobbys wie Angeln, Tierpflege, Plausch am Gartenzaun. In dem Spiel, das in den USA als *Harvest Moon* erscheint (in Europa erst 2008 und nur als Download), führe ich ein Leben im Einklang mit der natürlichen Uhr und den Gezeiten.



Als Rollenspiel ohne übermenschlichen Heroismus, das die Mühen und Freuden bäuerlicher Arbeit feiert, ist *Harvest Moon* revolutionär. Es bleibt zunächst ein Geheimtipp, auch für Game Boy (1998) und PS1 (2001 in Europa), wird dann aber zum globalen Phänomen, das neue Zielgruppen bezaubert: Mädchen und Frauen, Kinder und Alte genießen Jahreswechsel, Ernte und ländliche Romanze – *Harvest Moon* ist ein Traum für Casual-Spieler/innen und für Helden, die sich vor Monstern und Gemetzeln fürchten.

Bereits Richard Garriotts *Ultima*-Heimcomputer-RPGs simulierten Mitte der 80er nicht nur Dungeons, sondern auch eine lebendige Welt drumherum, mit Tag- und Nacht-Zyklus, Bauern, Jägern, Fischern und Schmieden. Danach vergeht noch einmal eine Dekade, bis Spieldesigner Yasuhiro Wada auf die Idee kommt, den kämpferischen Part einfach wegzulassen und sich auf die Herausforderungen und Erfolge des Alltags zu beschränken. Glaubt man dem „Harvest Moon Wiki", inspirierte der Tokio-Umzug Wada. Wehmütig blickt er auf seine ländliche Herkunft zurück und will diesem Leben in der Idylle ein digitales Denkmal setzen.

Säen, ernten und die Angel auswerfen, Pflege und Fleiß, Freundschaft und Heirat – wider Erwarten ist auch der 28-jährige *Man!ac*-Redakteur fasziniert. Das damals unerhörte Spielprinzip setzt sich durch, wird bis heute fortgesetzt, inspiriert Nintendos enorm erfolgreiches *Animal Crossing* und auch *Tomodachi Collection*. *


20 JAHRE
HALO
COMBAT EVOLVED



» [Mac] Der allererste Screenshot von *Halo*, der je an die Presse ging.

BUNGIES AUSNAHMETITEL ERSCHIEN MIT EINEM KNALL AUF DER EGO-SHOOTER-BÜHNE, DER BIS HEUTE NACHHALLT. WIR ERINNERN UNS AN DIE FEATURES, DIE AM PRÄGENDSTEN FÜR ACTIONSPIELE WAREN.

Ist das allererste Abenteuer des Master Chief tatsächlich schon zwei Jahrzehnte her? Das von Spielern und Kritikern gleichermaßen hochgelobte *Halo: Combat Evolved* (deutsch: *Halo: Kampf um die Zukunft*) führte zahlreiche neue Spielmechaniken ein und brachte eine aufsehenerregende Spielwelt mit, die ihr entweder zu Fuß oder in einem der Fahrzeuge erkunden konntet.

Für viele, die zuvor noch nie etwas von Bungie gehört hatten, kam *Halo* wie ein völlig überraschender Geniestreich, in Wahrheit jedoch kann man den Wesenskern des Master-Chief-Debüts bis zu *Marathon* zurückverfolgen, einem Shooter von Bungie für den Mac aus dem Jahr 1994.

Obwohl *Halo* nach Erscheinen für Xbox vor allem für seine exzellente Kampfmechanik, für die KI und die fantastischen Multiplayer-Modi gelobt wurde, hatte Bungie ursprünglich ein ganz anderes Spiel geplant. Dass es ursprünglich ein PC-Spiel werden wollte, ist bekannt. Aber nicht jeder weiß, dass es bei Entwicklungsstart 1997 ein Echtzeitstrategietitel mit Fahrzeugkämpfen werden sollte. Daraus wurde später ein Actionspiel aus der Schulterperspektive und schließlich der Shooter, den wir heute kennen.

Zuvor hatte bereits Rare mit *GoldenEye 007* das Genre auf den Konsolen aufgemischt und mit seinem durchdachten Level-Design und der spektakulären Vier-Spieler-Action Maßstäbe gesetzt. Doch *Halo* spielte gefühlt in einer völlig anderen Liga. Abgesehen von der phänomenalen Grafik und der majestätischen Musik kam auch ein strategisches Element hinzu, da der Master Chief immer nur zwei Waffen gleichzeitig tragen konnte. Vor allem aber in Sachen KI (besonders auf „Legendär") und im Koop war *Halo* dem Titel von Rare um Lichtjahre voraus.

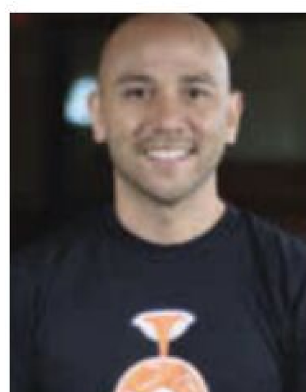
Gerade in Levels wie „Der Schweigende Kartograph" bekam der Spieler das Gefühl, tatsächlich Teil eines allumfassenden, brutalen Konflikts zu sein, während die Einführung der Flood unter Beweis stellte, dass Bungie den Spieler auch zu einem späten Zeitpunkt in der Kampagne noch überraschen konnte. Dank der 2011 erschienenen *Anniversary Edition* und der *Master Chief Collection* spielt sich das erste *Halo* auch heute noch großartig.

Auf den folgenden Seiten wollen wir die Aspekte unter die Lupe nehmen, die *Halo* so einzigartig machen – vom Multiplayer über die Waffenauswahl bis zu den zahlreichen Fortsetzungen und Ablegern. Wir wünschen viel Vergnügen! ▶

DIE HALO-VETERANEN



ED FRIES
Gründer der Microsoft Game Studios



STEVE ABEYTA
Leitender Spielweltgrafiker



STEFAN SINCLAIR
Multiplayer-Programmierer



ALEX SPENCER
Leitender Redakteur, Edge



JEN TAYLOR
Stimme von Cortana

HALO UND DIE MEDIEN

Alex Spencer vom Spielemagazin *Edge* erinnert sich an *Halo*.

RG: Wann hast du erkannt, dass *Halo* etwas Besonderes war?
AS: Ich könnte jetzt endlose Vorträge über die Bildsprache von *Halo* halten, die sofort ins Auge sticht. Diese staubgraue Militärästhetik vor einer Landschaft mit Bäumen und blauem Himmel – hier hat Bungie ihre Heimat im pazifischen Nordwesten gekonnt zu etwas Außerirdischem weitergedacht. Und bei wie vielen Shootern dürft ihr schillernde Fahrzeuge fahren und Waffen benutzen, die leuchtende lila Nadeln verschießen?

RG: Was machte die wohl kultigste Mission „Der Schweigende Kartograph" so einzigartig?
AS: Na ja, erstmal dieser Name, über den ich auch heute noch manchmal grüble. Über den Aufbau wurde aus gutem Grund bereits vieles geschrieben. Ihr startet am Strand und könnt die Insel in einem Warthog umrunden, arbeitet euch dann ins Landesinnere vor und dringt sogar in unterirdische Komplexe vor. Mein Highlight ist aber die erste Begegnung mit den Jägern (Mgalekgolo), den schlimmsten Feinden im ganzen Spiel. In einem geschlossenen Raum müsst ihr euch gleich zwei davon stellen.

RG: Glaubst du, dass der Master Chief als Figur das Spiel ansprechender gemacht hat?
AS: Als Charakter ist der Master Chief – wie Gordon Freeman, Doomguy und viele andere klassische Shooter-Helden – eigentlich eine leere Hülle, allerdings eine sehr gut aussehende. Seine Silhouette wirkt klobig, was vielleicht auf die begrenzte Polygonzahl zurückgeht, bleibt aber sofort in Erinnerung. Er ist eine der wenigen Figuren aus der Videospielwelt, die jeder sofort auf einem Blatt Papier skizzieren könnte. Das findet man nicht sehr oft.

RG: Wie konnte Halo zu einer derart langlebigen Marke werden?
AS: Natürlich die Tatsache, dass so viele der Nachfolgetitel genauso großartig waren wie der erste Teil. *Halo 3* hat bei uns 10 Punkte bekommen, und *Reach* hätte das wohl auch verdient gehabt. Die Spiele haben zwar das Genre nicht mehr neu erfunden, doch zu einem guten Stück weiterentwickelt. Später hat die Reihe unter 343 Industries ein wenig geschwächelt, doch auch bei *Halo Infinite* sind die Multiplayer-Gefechte immer noch grundsolide, auch wenn bei der Entwicklung des Titels immer wieder Rückschläge zu verkraften waren.



» [Xbox] Die Zwischensequenzen und der Soundtrack wirkten damals „filmreif".

INNOVATIONS-REIGEN

DIE HISTORIE DER EGO-SHOOTER IST SOWOHL LANG ALS AUCH DETAILREICH, UND *HALO* NIMMT DARIN EINE ZENTRALE ROLLE EIN. LETZTENDLICH HABEN ALLE HEUTIGEN TITEL DEM HIT VON BUNGIE EINIGES ZU VERDANKEN …

Doch sogar Bungie selbst war sich dieser Tatsache anfangs nicht bewusst, schließlich plante man ursprünglich einen Strategietitel. „Heute ist für uns die Steuerung mit den beiden Sticks auf Konsolen eine Selbstverständlichkeit", beginnt Ed Fries mit einem ersten Beispiel für die Innovationsstärke des Ausnahmetitels.

Fries war Projektleiter der ersten Xbox und trug entscheidend dazu bei, *Halo* und das Team von Bungie für die angekündigte Konsole für Microsoft zu gewinnen. Zuvor waren von Bungie ausschließlich PC- und Mac-Spiele gekommen, die mit der klassischen Steuerung mit Maus und Tastatur versehen waren und sicherlich nicht vorhatten, diese altbewährte Eingabemethode, die so gut wie alle Genre-Kollegen ebenfalls nutzten, zu revolutionieren.

„Bungie haben bei ihrer Arbeit sehr viele neue Konzepte implementiert – teils sehr subtil –, um dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, die Kontrolle über das Geschehen zu behalten und das Ziel zu treffen, auf das er zu schießen versucht", analysiert Ed. Zu jener Zeit war *GoldenEye* immer noch der bekannteste Ego-Shooter für Konsolen, der ebenfalls Inspirationsquelle für zahlreiche Titel gewesen war. „Man muss sich klarmachen, dass *GoldenEye* für einen N64-Controller geschrieben wurde, der nur einen einzigen Analogstick hatte. Es fühlt sich also nicht so an wie ein heutiger Shooter", fährt Ed fort. „*Halo* war wirklich der erste Titel, der zeigte, dass Shooter auf Konsolen gut spielbar waren und dass das Genre dort genauso beliebt sein konnte wie auf dem PC."



» [PC] Die fremdartigen Allianzwaffen brauchen Zeit zur Eingewöhnung.

» ***HALO* WAR DER ERSTE EGO-SHOOTER, DER AUF KONSOLEN GUT SPIELBAR WAR.** «

PETER LIEPA

Mit dem Übergang vom PC zur Konsole beantwortete Bungie nicht nur die zuvor oft gestellte Frage danach, wie die komplexe Steuerung eines „echten" Shooters auf einen Controller abgebildet werden konnte. Darüber hinaus destillierte das Studio die wichtigsten Kernpunkte des Genres heraus und übertrug diese erfolgreich auf die Konsolen. Für Alex Spencer vom Spielemagazin *Edge* ist es genau



» [PC] Die riesigen Levels von *Halo* durchquert ihr am besten per Fahrzeug.



» [Xbox Series X] In der *Master Chief Collection* gibt es ein Remaster des ersten Teils von der Xbox 360.

dieser Gabentisch an Innovationen für Konsolen, der *Halo* in diesem Heft die seltene Höchstpunktzahl von 10 bescherte. „Bei einem Spiel mit einer 10er-Wertung muss es sich um eines handeln, das das ganze Medium weiterdenkt", sagt Alex. „Wir benutzten damals das Wort ‚revolutionär' in unserer Wertung. Heute zuckt man kurz, wenn man das über *Halo* liest, weil es schlicht wie ein normaler Ego-Shooter wirkt. Aber man darf eben nicht vergessen, dass *Halo* das Vokabular dieser Spiele für Konsole überhaupt erst erfunden hat."

Die bekannteste Neuerung war der sich selbst wieder aufladende Energieschild, die primäre Lebensversicherung des Master Chief. Es gab zwar immer noch Medikits (schließlich sprechen wir von den frühen Nullerjahren), doch der Schild war so wegweisend, dass sich bis heute in fast jedem Shooter die heldenhaften Kämpfer in Deckung begeben, bis ihre Gesundheit auf magisches Weise wiederhergestellt wird und die roten Schlieren im Gesichtsfeld langsam verschwinden.

Davon abgesehen führte *Halo* diverse weitere Aspekte ein, etwa das Limit von zwei Waffen, das ein ständiges taktisches Wechseln der Wummen erforderte. Oder den speziellen Button für Granatwürfe. Auch die offene Welt, die abwechslungsreiche Feind-KI oder der übergangslose Wechsel in den Fahrzeugkampf verliehen den Gefechten eine besondere Note. Halo spielte sich anders als alle anderen Titel jener Zeit. ▶

» [Xbox] Allein das Gras in Bungies Spiel könnten wir stundenlang anschauen.







Ein Chat mit Cortana

Jen Taylor über Halo, den Master Chief und Cortanas Stimme

RG: Welche Vorgaben hattest du für Cortana während der Arbeit an *Halo*?

JT: Sie sagten zu mir: „Du bist der Rettungsanker für den Helden, du bist das Mädchen von nebenan, aber ohne flirten, so eine Beziehung ist es nicht. Du bist die Entität, die [dem Master Chief] während des Spiels hilft. Du sollst nicht genervt klingen, ihr arbeitet zusammen, seid ein Team."

RG: Wann hast du realisiert, dass *Halo* ein Riesenerfolg war?

JT: Ich hatte bei den Aufnahmen viel Spaß, weil es echt witzige Leute waren, die wegen des Spiels sehr enthusiastisch waren. Aber wie gut sich *Halo* verkauft hatte, wusste ich erst zu dem Zeitpunkt, als sie mich erneut anriefen und fragten: „Möchtest du *Halo 2* machen?" Da dachte ich mir: Den Leuten hat's wohl gefallen! Meinem Gefühl nach wird es mit jedem Teil umfangreicher, weil die Hintergrundgeschichte immer größer wird. Ich glaube, dass ich bei *Halo 2* so langsam realisiert habe, dass es eine große Sache ist, damals sah ich irgendwo eine kleine Cortana-Figur und dachte: „Oh, es gibt mich sogar als Spielzeug!" Ich bewundere Cortana, sie überrascht mich oft. Es war spannend, zu schauspielern, wie ihre menschliche Seite immer stärker wird.

RG: Welches ist deine liebste Erinnerung an Cortana?

JT: Das ist eine lange Liste! Wisst ihr, ich denke oft darüber nach. Für mich – und für Steve Downes *[die Stimme des Master Chiefs, Anm. d. Red.]* – ist es das Tollste, da draußen Leute zu treffen, die dieses Spiel berührt hat. Das ist wirklich der Kern dessen, was ich davon mitnehme. „Das Spiel hat mein Leben verändert und half mir dabei, Dinge zu verarbeiten, die ich sonst nicht überstanden hätte; das Spiel machte mich stärker; es gab mir eine Gemeinschaft, als ich keine hatte." An solche Aussagen erinnere ich mich. Das klingt jetzt vielleicht ein wenig lächerlich, aber ich versichere euch, dass immer wieder Menschen auf mich zu kommen und mir danken, dass ich ein Teil ihrer Welt bin und ihnen ein Licht in der Dunkelheit war, und das bedeutet mir natürlich eine Menge.

MAXIMALES MULTIPLAYER-ERLEBNIS

HEUTE KÖNNEN WIR NAHEZU AUF JEDER PLATTFORM IM TEAM ODER GEGENEINANDER ZOCKEN, DOCH IN DEN 90ER JAHREN BLIEB ONLINE-MULTIPLAYER HAUPTSÄCHLICH PC-BESITZERN VORBEHALTEN. MIT *HALO* ÄNDERTE SICH DAS.



ls *Halo* erschien, musste jeder Shooter, der etwas auf sich hielt, auch einen Multiplayer-Modus besitzen. Bei manchen Spielen war es auch erkennbar der wichtigere Modus.

Doch dank der filmreifen Story mit all ihren Rassen und deren Hintergrundgeschichten könnte man meinen, dass bei *Halo* der Schwerpunkt auf der Kampagne lag, während der Multiplayer nur dazu da war, die Spieler nach dem Abspann noch etwas bei der Stange zu halten. Nichts könnte falscher sein. „*Halo* war von Anfang an ein Mehrspielertitel", beteuert Stefan Sinclair, ein ehemaliger Entwickler beim Multiplayer-Team von *Halo*. „Es war lange Zeit sogar nur ein Mehrspielertitel. Als ich 1999 bei Bungie anfing, konnte man *Halo* nur spielen, indem man einen Server startete und die anderen sich mit ihren *Halo*-Clients damit verbanden."

Daher hatte der Multiplayer-Part auch direkten Einfluss auf verschiedenste Aspekte der Einzelspielerkampagne, etwa die Sprunghöhe des Master Chief, die Handhabung der Waffen oder die Steuerung der Fahrzeuge. Dem Team war schon früh klar, dass der Mehrspielermodus etwas Besonderes war, doch da er vor Xbox Live fertig wurde, mussten sie Kreativität beweisen: „*Halo* wurde zwar ursprünglich für Multiplayer über das Internet entwickelt", erklärt Stefan. „Als allerdings klar wurde, dass der Xbox-Live-Dienst nicht zum Start der Xbox fertig werden würde, mussten wir uns auf Splitscreen im LAN konzentrieren, und das so gut wie möglich." Das Team nutzte die Fähigkeit der Xbox, bis zu vier Konsolen per Ethernet-Kabel zu verbinden, und multiplizierte das mit einem Vierer-Splitscreen-Modus!





» [PC] Mit einem Scharfschützengewehr von hinten anschleichen? Na gut, ausnahmsweise!

> » *HALO* WAR VON ANFANG AN EIN MEHRSPIELERTITEL. «
>
> STEFAN SINCLAIR

So konnten sich bei *Halo* auch ohne Internet bis zu 16 Spieler auf brillant gestalteten Karten bekriegen und Vehikel steuern. Dadurch begann sich rund um den beliebten Shooter eine Kultur der LAN-Partys auszubreiten, wie es sie vorher nur bei PC-Fans gegeben hatte. Ob in Schlafsälen von Internaten, zu Hause im Partykeller oder sogar bei professionell organisierten Veranstaltungen: Das Spiel brachte Konsoleros näher zusammen. „Kurz nach der Veröffentlichung bildete sich eine große Gemeinde von *Halo*-Spielern rund um die Microsoft-Zentrale in Redmond", erinnert sich Stefan. „Eine Gruppe von ihnen unter der Leitung von Reed Townsend veranstaltete regelmäßig LAN-Partys im Gebäude 116 von Microsoft. Viele unserer Bungie-Leute gingen dorthin. Das waren tolle Zeiten! Es war sehr motivierend, gemeinsam mit den Fans den von uns geschaffenen Titel zu spielen und zu sehen, dass sie damit genauso viel Spaß hatten wie wir selbst."

WERDET EIN HALO-PROFI



ENTFERNUNG EINSCHÄTZEN

■ Jede Waffe ist auf eine bestimmte Distanz am besten geeignet, ihr müsst euch also an die Gegebenheiten der Karte und der Situation anpassen. Immer nur mit dem Sturmgewehr durch die Levels zu laufen wird nicht viel bringen.



PISTOLE WÜRDIGEN

■ In der Kampagne ist sie vielleicht nicht unbedingt die erste Wahl, aber im Multiplayer kann die Pistole in den richtigen Händen viel Schaden anrichten. Das Beste an ihr ist, dass sie fast in jeder Situation Anwendung finden kann.



SEITWÄRTS BEWEGEN

■ Ihr habt vermutlich ohnehin das Strafen – also das Ausweichen zur Seite – mit der Shooter-Muttermilch aufgesaugt, aber wir erwähnen es der Wichtigkeit halber gerne nochmal: Ihr seid dadurch schwerer zu treffen und könnt leichter austeilen.



HEIMLICH NACHLADEN

■ Statt auf das Nachladen eurer Waffe zu warten, könnt ihr den Button zweimal drücken, auf die Sekundärwaffe umschalten und mit dieser weiterfeuern. Sobald ihr wieder zurückwechselt, wird die erste Waffe wieder geladen sein.



ALS TEAM AUFTRETEN

■ Ihr müsst euch nicht in perfektem Einklang durch die Levels bewegen, aber so nahe wie möglich an euren Kameraden zu bleiben erhöht eure Chancen deutlich, Stichwort taktische Überzahl.



» [PC] Campen ist Drecksarbeit, aber einer muss sie machen.



» [PC] Durch taktisch geschickten Waffenwechsel erhöht ihr eure Chancen deutlich.

Einige Fans waren regelrecht besessen von den Ansätzen, die *Halo* im Multiplayer bot, seien es die Superkräfte des Spartan gepaart mit seinen Hightech-Waffen, die Fahrzeuge oder das berühmt-berüchtigte „Teabaggen" – eine Demütigung, von der Stefan für sich in Anspruch nimmt, sie als Erster erlitten zu haben (beim Teabagging oder auch „Corpse Humping" steht der siegreiche Spieler über der Leiche seines getöteten Gegners wechselt in schneller Folge zwischen Hinkauern und Stehen, was gewisse Assoziationen weckt).

Auch Alex Spencer von der Zeitschrift *Edge* erinnert sich noch gut an *Halo* im Multiplayer: „Für mich persönlich war es einfach nur gigantisch", erzählt er uns. „Und zwar nicht nur, weil ich Freunde und Kollegen auf der Map ‚Schlachtenbach' fertigmachen konnte – das auch –, aber ebenso durch die Fahrzeuge und Waffen. Besonders mochte ich die Karten ‚Blood Gulch' und ‚Hang 'em High' – die waren einfach wegweisend. Natürlich war es ziemlich umständlich, 16 Leute mit vier Xboxen zusammenzubekommen, geschweige denn die Massen an Kabeln – aber so gab es wenigstens Verbesserungspotenzial für die Fortsetzung."

Auch wenn sich die Schlagzahl bei den Shootern über die Jahre verändert hat, so zeigte *Halo* doch eindrucksvoll, dass dieses Genre auf Konsolen nicht nur funktionierte, sondern sogar verbessert werden konnte – was zu einem massentauglichen Mega-Blockbuster führte. ▶



» [PC] Ein Volltreffer mit einem Raketenwerfer befriedigt ungemein.

Mit diesen nützlichen Tipps fraggt ihr euch zum Erfolg.



MIT GRANATEN ÜBEN

Mit der Zeit werdet ihr wissen, wo ihr die Granaten hinwerfen müsst, aber ihr müsst zuerst verstehen, wie sie abprallen. Dies im Einzelspiel zu lernen zahlt sich aus und wird euch auf lange Sicht vieles leichter machen.



TIMING EINPRÄGEN

Ähnlich wie bei *Quake* arbeiten alle sammelbaren Extras bei *Halo* mit einem Timer, sodass ihr euch merken solltet, wann ihr sie eingesammelt habt, um kurz vorher zu dem entsprechenden Ort zurückzulaufen.



RADAR BEACHTEN

Bei *Halo* werdet ihr belohnt, wenn ihr die roten Punkte auf dem Radar nie außer Acht lasst und entsprechend darauf reagiert. Ihr wollt schließlich nicht plötzlich von einer Heerschar von Feinden umzingelt werden.



ZIELE ERFÜLLEN

Es mag verlockend sein, sich den ganzen Tag als Scharfschütze auf die Lauer zu legen, doch dem Team ist damit selten geholfen. Stattdessen erwartet es von euch, dass ihr mithelft, die Flagge zu verteidigen.



TEABAGGEN

Ihr habt im Lauf eines Matches eine gewisse Abneigung gegen einen bestimmten Gegner entwickelt? Dann lasst es euch nicht nehmen, ihn nach seinem Ableben auf die einzig angemessene Art und Weise zu demütigen.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ-BESTIE

DIE SCIENCE-FICTION-WELT UND DIE GESCHICHTEN RUND UM *HALO* HABEN DIE SERIE POPULÄR GEMACHT, DOCH AUCH DIE BAHNBRECHENDE KI HATTE ENTSCHEIDENDEN ANTEIL AM ERFOLG.

Künstliche Intelligenz ist nicht unbedingt das spannendste Thema für einen Lobgesang, aber als Retro-Fans interessiert sie uns dann doch – und sei es auch nur, um die überwältigenden Fortschritte zu analysieren, die diese Disziplin über die Jahre gemacht hat.

Auch wenn *Halo* keine Open World simulierte oder scheinintelligente Gesprächspartner bietet, trägt seine KI doch dazu bei, die Spielumgebung glaubhafter wirken zu lassen und die Gefechte anspruchsvoller (und spaßiger!) zu machen. Neben dem eigentlichen Verhalten (etwa weglaufende, in Deckung gehende oder uns flankierende Feinde) trugen auch die vielen einzigartigen Animationen zur Wirkung bei. So machen Feinde etwa Ausweichschritte, damit ihr sie verfehlt, retten sich rollend vor Granaten oder nutzen Spezialfähigkeiten. Einer solch schlauen KI war auf den höheren Schwierigkeitsgraden schwer beizukommen.

Je nach Situation passte die KI sich an, was man beispielsweise an den Grunts sehen kann, die auf sich allein gestellt versuchen, mit fuchtelnden Armen in Sicherheit zu watscheln. Als Gruppe jedoch arbeiten sie zusammen, vor allem wenn ein Elite-Kämpfer sie anführt. Für den Spieler entsteht das Gefühl, es tatsächlich als Einzelkämpfer mit einer ganzen Armee aufzunehmen. Auch der Master Chief ist selten allein – die KI verhilft verbündeten Marines zu schlauem taktischen Verhalten. Sogar die Flood verbergen sich manchmal hinter Ecken und warten auf eine günstige Angriffsgelegenheit, wenn ihr mit etwas anderem beschäftigt seid.

Durch all diese Kniffe fühlen die Gefechte sich realistisch an, besonders wenn ihr euch einfach einmal zurücklehnt und die Dinge ihrem Lauf überlasst: Jede Partei wird dann Entscheidungen treffen, die ihr den größten Vorteil versprechen. Bei Shootern mag man die künstliche Intelligenz nicht „sehen", aber bei *Halo* kann man sie fühlen!

Bei *Halo 3* entfernte sich Bungie jedoch von der dynamischen KI der ersten beiden Teile und setzte auf Determinismus – wenn ihr also Aktion X tätigt, reagiert der Gegner immer mit Aktion Y. Das ist zwar nicht so überraschend wie die dynamische KI von *Halo 1* und *2*, aber einfacher zu entwickeln und letzten Endes auch weniger rechenintensiv. Die frei werdende Leistung wurde in die Grafik gesteckt, was man *Halo 3* auch ansehen kann. Den Unterschied bei der KI merkten die Spieler allerdings durchaus, und auch heute noch fragen sich manche, weshalb ein modernes *Halo* bei der KI eigentlich weniger beeindruckt als der allererste Teil (beim 2021er *Halo Infinite* hat sich das aber wieder deutlich gebessert.)

Von allen Aspekten, mit denen *Halo: Kampf um die Zukunft* das Shooter-Genre nachhaltig beeinflusst hat, ist die künstliche Intelligenz ein eher nachrangiger geblieben. In den letzten Jahren wurde es zudem immer schwieriger, eine gute KI als Verkaufsargument anzubringen, sodass immer weniger Shooter sich die Mühe machten, ihrer KI taktische Tiefe beizubringen – eine Schande angesichts der Weiterentwicklung auf diesem Gebiet und der gestiegenen Rechnerleistung. Aber in Schlauchlevels à la *Call of Duty* fallen skriptgesteuerte Kameraden eben kaum auf. ▶



» **[PC] Die erste Begegnung mit den Flood ist ein Wendepunkt im Spiel. Sie sind nicht weniger bedrohlich als die Allianz.**

GEGNER-REIGEN

Diesen Kriegern und Kreaturen begegnet der Master Chief.



UNGGOY

■ Diese koboldhafte Spezies stellt das Kanonenfutter dar: ziemlich ineffiziente Kämpfer, die nur in großen Gruppen gefährlich werden. Dank ihrer Feigheit haben sie Kultcharakter: Sind sie in der Unterzahl, fliehen sie unter großem Gezeter und Gejammer.



SANGHEILI

■ Als Kerneinheit der Allianzarmee treten die Elites in verschiedensten Ausprägungen auf. Manche benutzen Energieschilde, manche sind unsichtbar und manche – die bedrohlichsten – haben neonfarbene Partikelschwerter dabei.



KIG-YAR

■ Was den Kampfstil betrifft, agieren die Schakale ziemlich eintönig, da jeder ihrer Krieger einen großen, runden Schild trägt, der für Kugeln der UNSC und normale Energiewaffen undurchlässig ist. Sie sind nicht stark, benötigen aber ein wenig Strategie.



MGALEKGOLO

■ Die Jäger sind die furchteinflößendsten Kämpfer der Allianz, da sie mit ihrem weit reichenden Brennstabgewehr verheerenden Schaden anrichten können und überdies stark gepanzert sind. Zu allem Überfluss treten sie meistens paarweise auf.



» [PC] Ohne Warthog erledigt ihr diesen Feind besser auf die traditionelle Art.

HAIL TO THE CHIEF

Was zeichnet den Super-Soldaten aus?

HEAD-UP DISPLAY
Abgesehen von der übermenschlichen Sehkraft blendet der Anzug auch wichtige Statusinfos und Missionsdetails ins Blickfeld ein.

ENERGIESCHILD
Dieser schützt den Spartan vor feindlichen Geschossen und lädt sich automatisch wieder auf, sollte er leer werden.

WAFFENEXPERTISE
Ihr müsst eure Wummen auf dem Schlachtfeld einsammeln, also lernt sie auch zu benutzen!

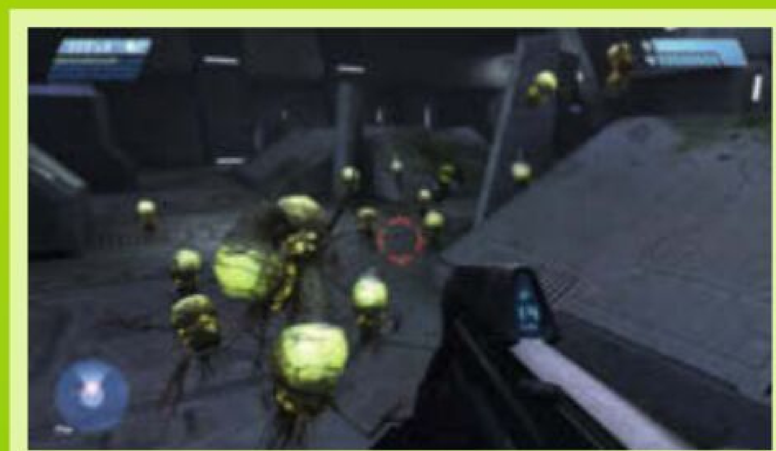
SUPERSTÄRKE
Wie sonst könnte der Master Chief einen kompletten Warthog derart einfach umwerfen?

VERBESSERTER SPRUNG
Mit der Spartan-Rüstung hüpft der Träger in luftige Höhen, die jeden Basketballer vor Neid erblassen lassen.

GEPANZERTE KNOCHEN
Damit könnt ihr aus großer Höhe stürzen, ohne euch die Beine zu brechen.



» [PC] Besonders auf den höheren Schwierigkeitsgraden sind die Kämpfe immer aufregend.



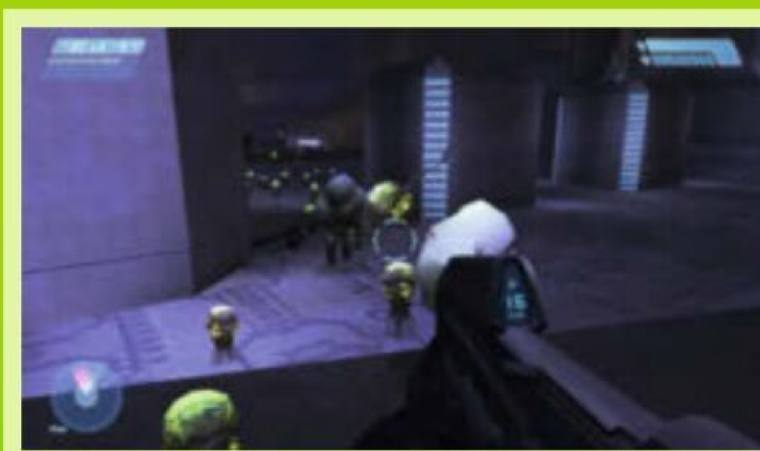
DIE FLOOD (INFEKTIONSFORM)

■ Das Ziel der Flood besteht darin, neue Wirte zu finden, deren Fähigkeiten sie sich zunutze machen können. Diese Form ist ziemlich schwach und zerplatzt bei der kleinsten Berührung, aber dies kann eine gefährliche Kette von Explosionen auslösen.



DIE FLOOD (KAMPFFORM)

■ Nachdem ein passender Wirt gefunden wurde, reanimieren die Flood seinen Körper und nutzen ihn als Angriffswaffe. So können sie viele Treffer einstecken, bevor die Biomasse nutzlos wird. Die Stärke einer Kampfform hängt vom Wirt ab.



DIE FLOOD (TRÄGERFORM)

■ Als passivere Form ist die Trägerform dazu da, Infektionsformen in ihrem Inneren reifen zu lassen. Wenn ihr sie zerstört oder ihr zu nahe kommt, explodiert sie und setzt dabei die kleinen Plagegeister frei, die sich sofort auf die Suche nach Wirten machen.



DAS DESIGN VON HALO


» [Xbox] Der Master Chief wird immer wieder in Gefechte zwischen anderen Fraktionen verwickelt.


» [PC] Der Horizont erinnert euch daran, dass ihr auf einer fremden Ringwelt kämpft.

HALO WIRD AUFGRUND SEINER REICHHALTIGEN HINTERGRUNDGESCHICHTE MIT DEN BLUTSVÄTERN, DEN FLOOD UND ZAHLLOSEN ANDEREN VÖLKERN GELEGENTLICH ALS DAS *STAR WARS* DER SPIELEWELT BEZEICHNET. DOCH ALLES BEGANN IM JAHR 2552 …

Wenn man sich diese Screenshots aus heutiger Sicht ansieht, könnte man meinen, dass *Halo* bei der visuellen Gestaltung nicht gerade bahnbrechend war. Doch das Storytelling der Spielwelten hat sich in den letzten 20 Jahren stark weiterentwickelt und uns als Spieler abstumpfen lassen.

Die Umgebung von Installation 04 ähnelt zwar stark der mit Pinien durchsetzten Landschaft des pazifischen Nordwestens, wo *Halo* entwickelt wurde – vielleicht absichtlich. Dennoch mutet sie außerirdisch an. „Das kommt vom Halo-Ring“, merkt Steve Abeyta an, der bei der Gestaltung der Welt sowie bei den Animationen mitwirkte. „Immer wenn ihr draußen seid, könnt ihr die restliche Ringwelt sehen, das macht das außerirdische Gefühl aus.“

Während das UNSC mit der Vorgabe gestaltet wurde, eine vertraute Organisationsstruktur aus der heutigen Zeit in die Zukunft zu extrapolieren, hatten die außerirdischen Rassen der Allianz, der Flood oder der ausgestorbenen Blutsväter ihre eigenen ausgefeilten Entstehungsmythen. So ist die Allianz mit ihren Raumschiffen und Plasmakanonen am ehesten im Bereich klassischer Science-Fiction anzusiedeln. Die Blutsväter kommen dagegen eher mechanisch-mysteriös daher, was etwa am 343 Guilty Spark deutlich wird oder an den Gebäuden auf den Halo-Ringen, deren Innenräume von zahlreichen unerklärten Symbolen und Inschriften verziert werden. Schließlich gibt es noch die Flood – abstoßende, wuchernde Kreaturen, die im Kontrast zu den sterilen Hochglanzräumen der Spielwelt stehen und allein schon visuell eine Bedrohung der Ordnung und der Struktur der zivilisierten Rassen des Universums darstellen.

Schließlich gibt es da noch den Master Chief, der trotz seines unergründlichen Aussehens zu einer der kultigsten Figuren der Videospielwelt geworden ist. „Master Chief war für mich optisch nie eine Kultfigur“, gibt Steve zu. „Aber ich fand seine Gestaltung immer elegant und ausgefeilt, weder zu kitschig noch zu billig.“ Für Steve ist der Master Chief eine Erweiterung der Optik des UNSC und genauso eine Waffe wie die, die er selbst benutzt. „Schaut euch den Warthog an: Er sieht so aus wie ein wirklich gut durchdachtes Stück Ausrüstung, und beim Master Chief ist es eben genauso. In der Welt von *Halo* hat dieselbe Firma diese beiden Gegenstände gebaut, und hierbei folgte die Form tatsächlich schlicht der Funktion.“

Bereits mit Titeln wie *Deus Ex* oder *Half-Life* waren besonders auf dem PC detaillierte und komplexe Spielwelten erdacht worden, aber die Herangehensweise von *Halo* setzte dennoch neue Maßstäbe, was die Integration der Hintergrundgeschichte in die Gestaltung der Spielwelt betraf. Doch auch die Technik wurde bewusst vorangetrieben, wie Steve erklärt. Er erinnert sich daran, dass der Projektleiter von *Halo* den Mitarbeitern eines Tages die Aufgabe stellte, „etwas Cooles zu erfinden. Ein Kollege setzte sich also übers Wochenende hin und kam am Montag mit dieser physikalisch korrekten Flagge. So etwas hatte man damals noch nicht gesehen, und sie schaffte es tatsächlich ins Spiel.“

» MASTER CHIEF WAR FÜR MICH OPTISCH NIE EINE KULTFIGUR. «

STEVE ABEYTA

So wurde dem Team die Gelegenheit gegeben, die Welt von *Halo* mit eigenen Ideen mitzugestalten – wie klein diese auch immer sein mochten. „Es gibt Dutzende Beispiele, was die Leute beigesteuert haben, einfach weil sie mit Leidenschaft bei der Sache waren“, sagt Steve. „Deswegen ist die Welt so detailreich und wirkt so liebevoll gestaltet.“ ▶


» [PC] Schaltet diese Landetruppen besser aus, bevor sie sich gruppieren können.



» [PC] Der Warthog macht sowohl am Steuer als auch an der Kanone Spaß.

DIE WAFFEN VON HALO

Dieses tödliche Arsenal wendet das Blatt zugunsten unseres grünen Einzelkämpfers.



M6D PISTOLE

Die Chancen stehen hoch, dass ihr diese Zweitwaffe abgesehen von den ersten Momenten auf der *Pillar of Autumn* selten benutzt habt. So ziemlich alles Herumliegende ist besser als diese klassische Pistole.



MA5B STURMGEWEHR

Diese Waffe des Master Chief und der UNSC-Marines werdet ihr sehr oft während des Spiels benutzen. Durch den relativ geringen Schaden und die Streuung solltet ihr sie eher bei niedrigen Distanzen einsetzen.



TYP-25 PLASMAPISTOLE

Dies ist die erste Allianzwaffe, die ihr findet. Sie ist besonders als Zweitwaffe praktisch, da sie mit einem verstärkten Schuss gegnerische Schilde überladen kann, um den Weg für das Sturmgewehr freizumachen.



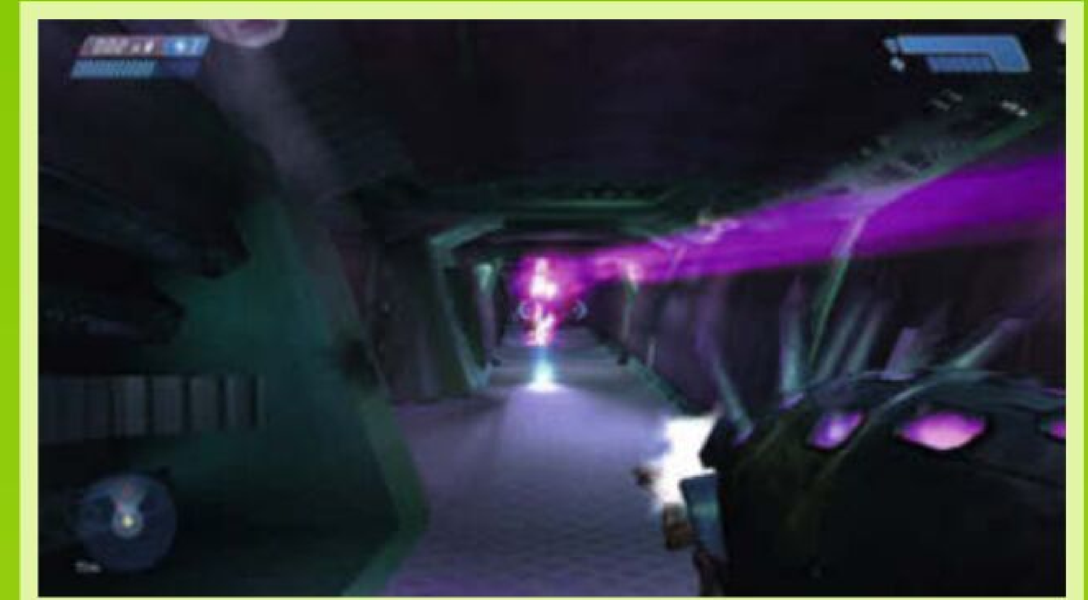
M90 SCHROTGEWEHR

Was wäre ein Shooter ohne eine ordentliche Schrotflinte? Wie üblich handelt es sich um eine verheerende Waffe, vorausgesetzt ihr seid nah genug am Ziel. Ihr findet die Waffe beim ersten Kontakt mit den Flood.



TYP-25 PLASMAGEWEHR

Das Allianz-Äquivalent zu den automatischen UNSC-Waffen ist ein Gewehr für mittlere Entfernungen und kann Gegner sogar kurz lähmen. Ihr solltet allerdings aufpassen: Es überhitzt sehr schnell.



TYP-33 NADELWERFER

Die wohl kultigste Waffe im Spiel verschießt zielsuchende Nadeln, die nach einer kleinen Verzögerung im Feind explodieren. Sieben oder mehr auf einmal detonieren stärker und töten fast jeden Feind.



SRS 99C-S2 AM SCHARFSCHÜTZENGEWEHR

Was den Schaden betrifft, ist dies die stärkste Waffe im Spiel. Ihr könnt so unter den Feinden bereits ein wenig aufräumen, jedenfalls bevor sie euch entdecken. Leider fliegt die Kugel bei den Flood einfach durch den Körper.



M41 SPNKR

Was könnte schöner sein, als den nervigen Wraiths und Jägern mit einer gut gezielten Rakete einzuheizen? Leider ist die Munition hierfür sehr begrenzt, aber findet ihr sie, ist Multiplayer-Spaß garantiert!



BRENNSTABGEWEHR

Eigentlich die Waffe der Jäger in der Kampagne, könnt ihr sie auch in der Multiplayer-Version von *Halo* nutzen. Sie verschießt radioaktive Munitionsstäbchen, die beim Aufprall verheerende Explosionen auslösen.

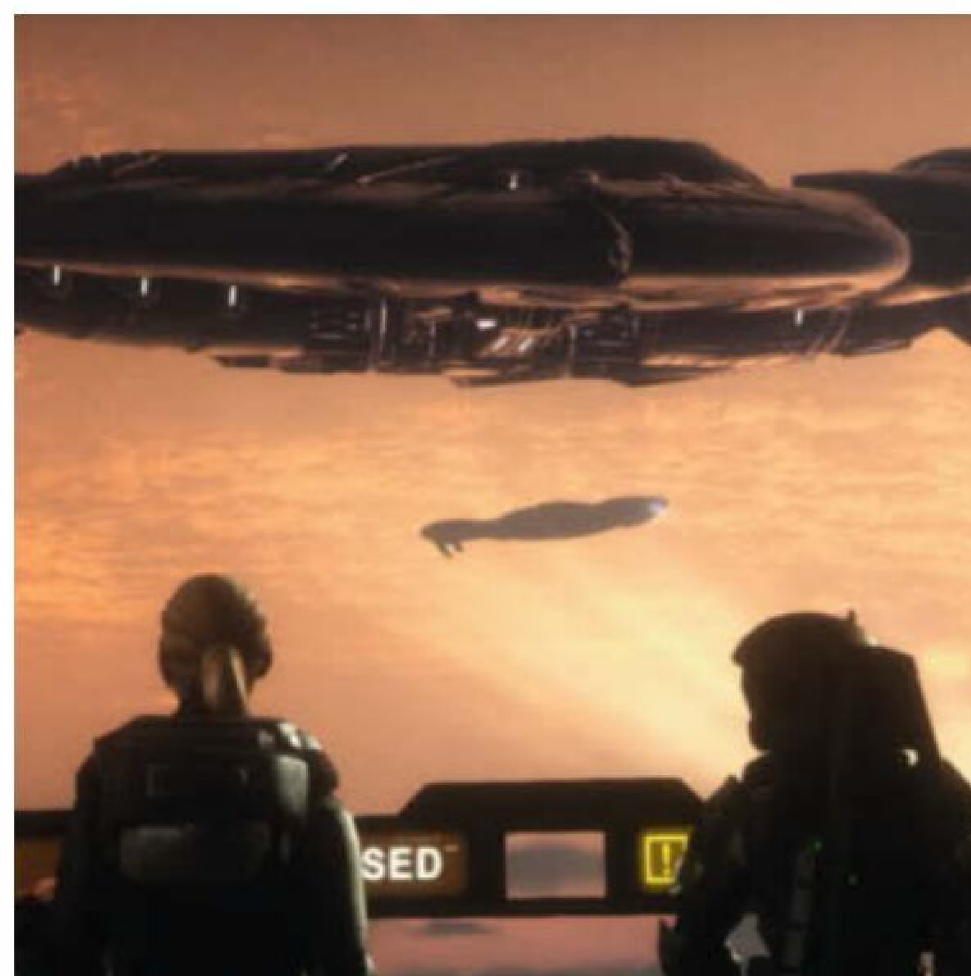
DAS ERBE VON HALO

AUF DER PLAYSTATION WIRD IMMER NOCH NACH EINEM „HALO-KILLER" GESUCHT, WÄHREND DIE SERIE (UND IHRE DIVERSEN ABLEGER) FÜR MICROSOFT SEIT JAHREN EIN HANDFESTES VERKAUFSARGUMENT FÜR DIE HAUSEIGENEN KONSOLEN DARSTELLT.



HALO 2

■ Jeder Nachfolger zu einem bahnbrechenden Hit ist schwer, doch Bungie erhielt genügend Zeit, um 2004 erneut einen besonderen Titel herauszubringen. Das Studio nahm die Stärken des Originals und schuf eine kinoreife Kampagne. Der größte Pluspunkt war allerdings der Online-Multiplayer-Modus – eine Premiere auf Konsolen –, der die Spieler scharenweise dazu trieb, ein Xbox-Live-Abo abzuschließen.



HALO 3: ODST

■ Auch wenn es nicht den Anschein hat, war dieser Teil von 2009 ein Neuanfang innerhalb der Serie. Zum ersten Mal verkörperte der Spieler nicht mehr den mächtigen Master Chief, sondern einen der Soldaten auf dem Schlachtfeld. Dadurch änderte sich nicht nur der Kampfstil, sondern auch die Geschichte, die mitfühlender und melancholischer daherkam als das Weltraumepos von Teil 3.

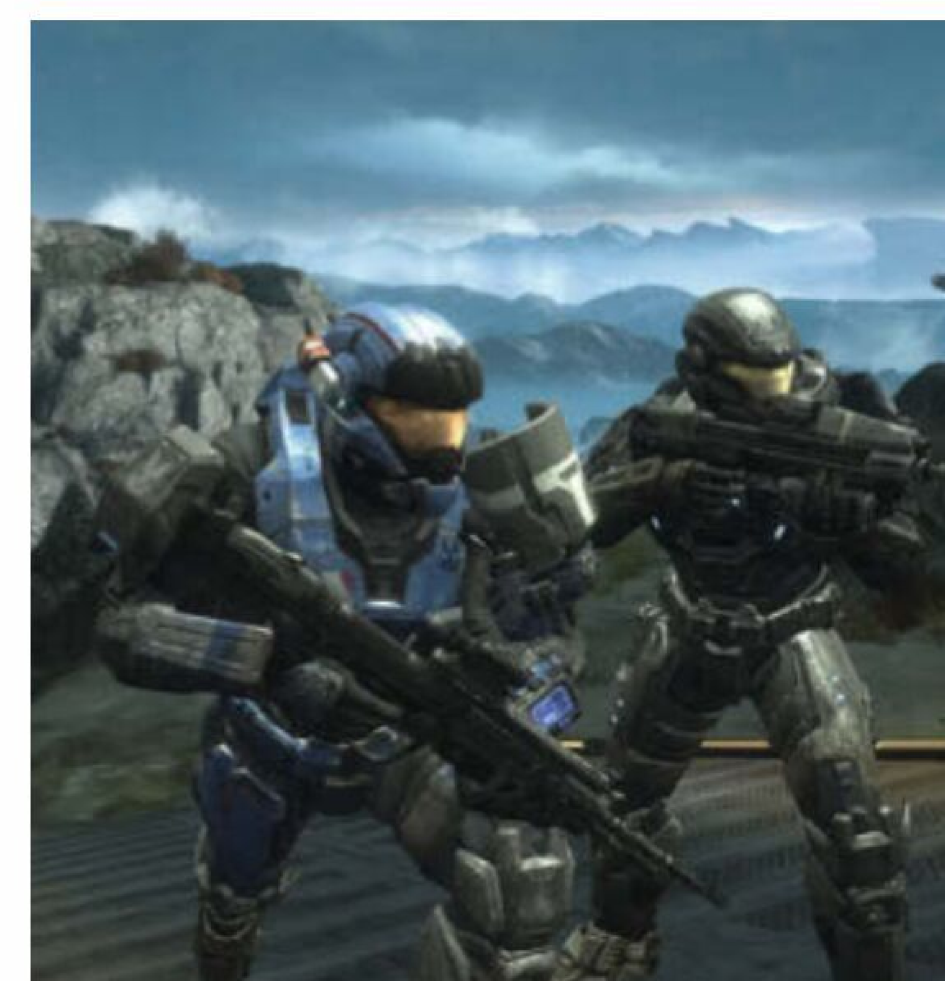
HALO 3

■ Als 2007 die Zeit für *Halo* kam, auf eine neue Konsolengeneration zu wechseln, war der Hype bereits riesig. Das Ergebnis war einer der besten 360-Titel überhaupt. Bungie tat gut daran, alle beliebten Elemente der Kampagne beizubehalten, wobei der Kampf gegen zwei Scarabs am denkwürdigsten war. Doch wieder stach der Multiplayer positiv hervor, diesmal mit der Möglichkeit, eigene Karten zu erstellen.



HALO: REACH

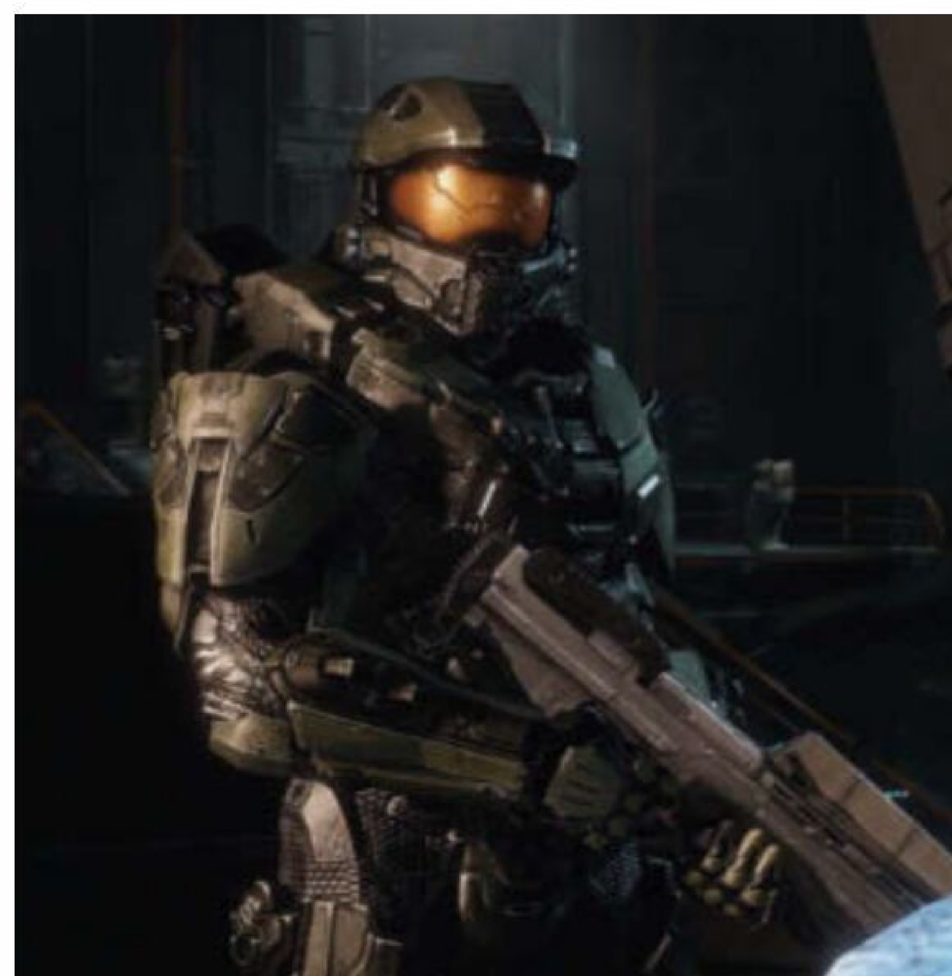
■ Die Serie hatte zuvor schon einiges über den Fall von Reach zu berichten gewusst, der Schlacht, bei der der wichtigste galaktische Außenposten der Menschheit verloren ging. Daher war dieser Titel von 2010 ein Prequel. Die jahrelange Erfahrung des Studios mit der Reihe *Halo* machte sich in derem letzten Serienteil bemerkbar, sodass *Halo: Reach* als glanzvoller Schlusspunkt der Ära Bungie gilt.





HALO WARS

■ Auch wenn *Halo Wars* 2009 aus heiterem Himmel kam, war es eine willkommene Abwechslung, die das Genre der Echtzeitstrategie auf die Konsolen brachte, was erstaunlich gut gelang. Natürlich war es für die Hardcore-Fans von *Halo* nicht viel mehr als eine kurzfristige Ablenkung.



HALO 4

■ An diesem Punkt kam ein neuer Herausforderer ins Spiel, nämlich 343 Industries, die die nahezu unlösbare Aufgabe hatten, in die Fußstapfen von Bungie zu treten. Dieses Spiel von 2012 ist das wohl umstrittenste der Reihe, doch es bot immer noch viel von dem, was die Reihe ausmachte. Auf jeden Fall demonstrierten 343 ihre Fähigkeiten, was für die meisten *Halo*-Fans ausreichte.





HALO: SPARTAN ASSAULT

■ *Halo Wars* war zwar ein Ausreißer, hielt aber für die Fans wenigstens ein wenig Story bereit. Dieser Twin-Stick-Shooter von 2013 hatte zwar einen Anstrich von *Halo*, enttäuschte Liebhaber der Reihe allerdings dennoch.



HALO: SPARTAN STRIKE

■ Für den Nachfolger von *Spartan Assault* wurden 2015 viele Verbesserungen umgesetzt, doch er konnte trotzdem nicht das Gefühl von Größe, Strategie und Können vermittelt, für das die Reihe bekannt war. Wenn ihr irgendwelche *Halo*-Titel aussparen müsst, dann diese beiden von 343 Industries und Vanguard Games.

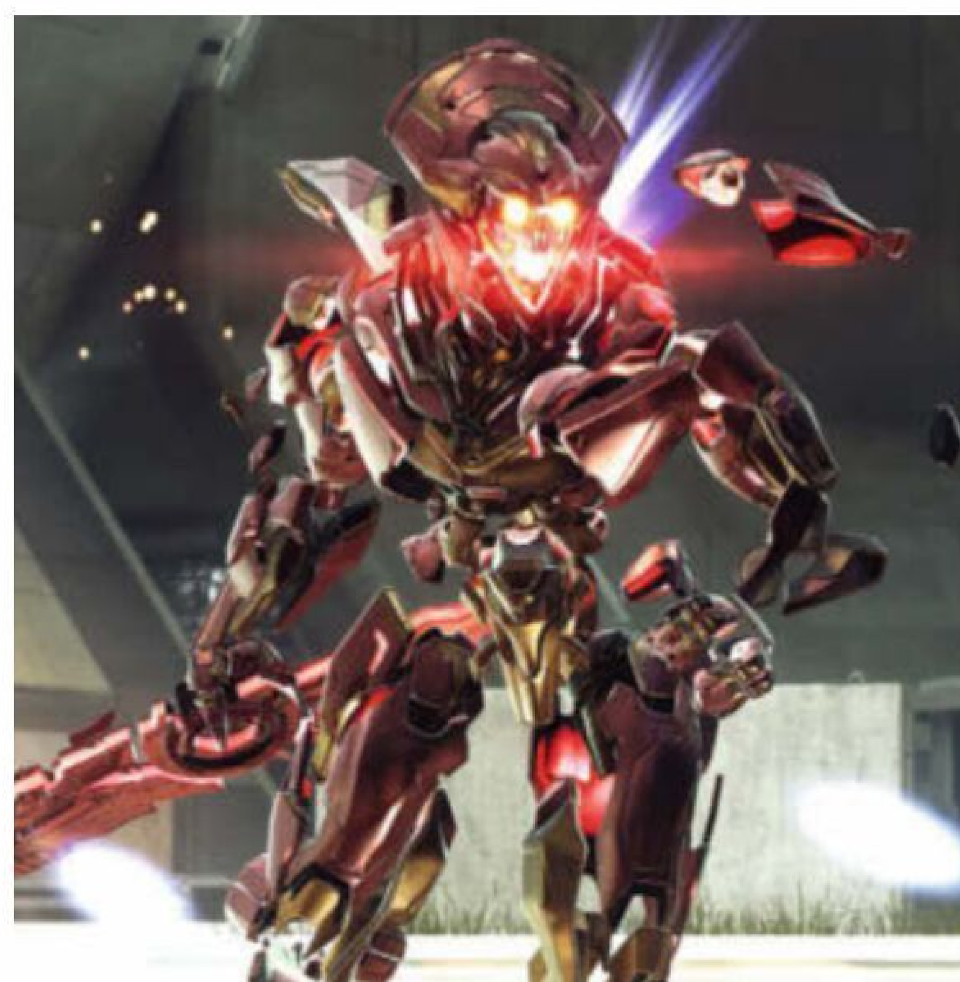


HALO RECRUIT

■ Diesen VR-Titel von 2017 ein Spiel zu nennen wäre eine glatte Übertreibung. Vielmehr ist es eine fünfminutige Szene, in der ein namenloser Rekrut mit dem 343 Guilty Spark spricht, ein kleines Schießtraining absolviert und den Master Chief beim Einsteigen in einen Warthog beobachtet.

HALO 5: GUARDIANS

■ Der fünfte große Serienteil erschien 2015 für die Xbox One und war die Chance von 343 Industries, der Welt die eigene *Halo*-Kompetenz zu demonstrieren. Leider enttäuschte der Titel vor allem bei der Story, aber auch dadurch, dass die Rolle des Master Chiefs kleiner wurde – und Cortana als Gegenspielerin war für viele Fans eine Grenzüberschreitung.



HALO: FIRETEAM RAVEN

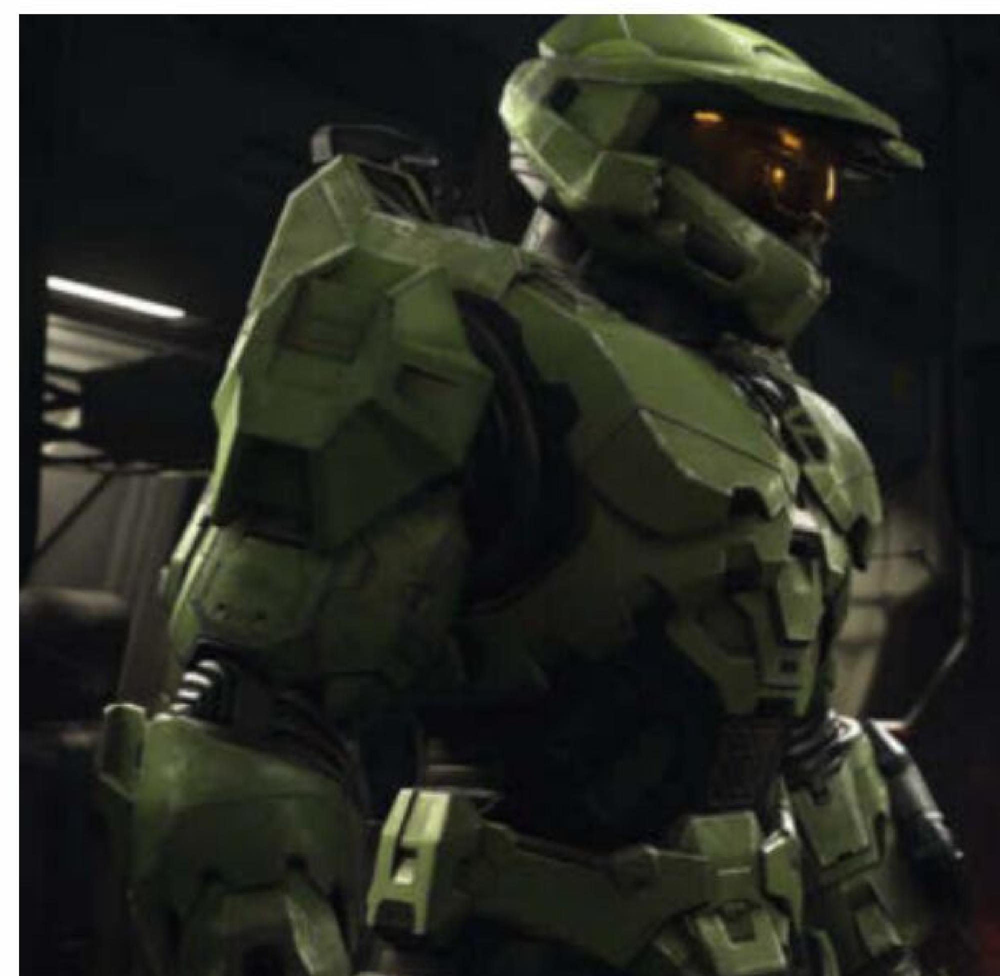
■ Dieses kooperative Spiel von 2018 ist erneut kein klassisches *Halo*, stattdessen dürft ihr bei dem Rail-Shooter die Lightgun zücken, allerdings ausschließlich in der Spielhalle. Es ist natürlich meilenweit von den Haupttiteln entfernt, konnte aber dennoch viele Fans für sich begeistern.





HALO WARS 2

■ Genauso überraschend wie der erste Teil erschien 2017 dessen Fortsetzung. Auch dieser Titel war äußerst gelungen, wobei mehr Wert auf die Story gelegt wurde sowie auf die Vereinfachung der Echtzeitstrategie (nicht jeder *Halo*-Fan war schließlich ein RTS-Experte).



HALO INFINITE

■ Der bis dato letzte Serienteil ist seit November 2021 auf dem Markt und der erste mit einer typischen Open World. Es gilt als solides Actionspiel mit gutem Gunplay und viel Spaß im Multiplayer-Modus – reicht aus Sicht vieler Tester aber nicht ganz an Bungies Höhepunkte heran. Kritisiert werden vor allem die langen Laufwege sowie die wenig abwechslungsreichen Schauplätze und Gegnertypen.

E.T. the Extra-Terrestrial



DAS MISSVERSTANDENE SPIEL



» PUBLISHER: ATARI
» ERSCHIENEN: 1982
» HARDWARE: ATARI 2600

Von Harald Fränkel

» RETRO-REVIVAL

Im Dezember 2020 wird *E.T. the Extra-Terrestrial* ein Jubiläum begehen: Das „schlechteste Spiel ever" wird seit nunmehr 40 Jahren emsig gemobbt. Ich reiste zwecks Ursachenforschung mit ihm virtuell in die Vergangenheit – und kam fassungslos zurück in die Gegenwart.

Das Gameplay bei *E.T. the Extra-Terrestrial* bestehe darin, in Gruben zu stürzen, maulen böse Zungen. Ja, während der ersten Minuten bin auch ich ständig in Löcher gefallen. Es gibt in diesem Spiel nämlich mehr davon als in allen *Rambo*-Filmen zusammen. Würde Sauron wirklich existieren, hätte ich vermutet, dass er die Kollisionsabfrage geschmiedet hat.

Stattdessen kann ich mir die durchaus kritikwürdige Macke nur so erklären, dass der Designer des Werks, Howard Scott Warshaw, gerade in der Firmenkantine herumlungerte, als eine übereifrige Putze die Tastatur seines Computers feucht durchwischte und so den Programmcode modifizierte. Der gute Mann hat mit *Yar's Revenge* ja immerhin auch eines der besten Atari-2600-Games abgeliefert.

Abseits der Harald-Juhnke-Gedenk-Absturz-Quote machte mir die Lochzeitreise mit Schrumpelhorst echt Freude. Nach einer Viertelstunde weiß mit man dem ganzen Plumpsfallera umzugehen: E.T. stürzt ab, wenn nur ein halber Pixel den Rand einer Grube berührt. Egal ob mit Fuß, Finger oder Kopf. Nach dieser Erkenntnis geht alles besser, und der Suiziddrang beim Spieler sinkt erheblich.

E.T. bot eine Open World, als so was noch gar nicht erfunden war. Mit einem Gameplay, das sogar recht komplex ausfiel. Nehmen wir den Feuerbutton, der über neun Funktionen verfügt: Je nachdem, wo das faltige Zwetschgenmännlein gerade durchs Bild wombelt, wird ein anderes Aktionssymbol eingeblendet, das der Spieler per Knopfdruck auslöst. So kann das filmbekannte Alien unter anderem teleportieren, Elliot zu Hilfe rufen und eingesammelte Bonbons lutschen, die Lebensenergie spenden.

Besonders wichtig ist das Fragezeichen-Symbol. Das verrät, in welchen der 666.666 Löcher sich drei gesuchte Telefon-Bauteile herumtreiben, die E.T. benötigt, um sein Taxi nach Hause anzurufen. Elf von zehn Youtubern möchte ich „RTFM!" ins Gesicht schreien, wenn sie mal wieder heulen, weil sie auf Verdacht in jede einzelne Grube hüpfen. Wenn einem der Exhibitionist im Trenchcoat, der auch ein FBI-Agent sein könnte, ein Telefonteil mopsen möchte, empfehle ich, vorher die Sprintfunktion zu entdecken. Außerdem gibt's ein Menschen-verjagen-Feld, das auch gegen den Wissenschaftler hilft, der unseren possierlichen Runzelwanzling verschleppen will.

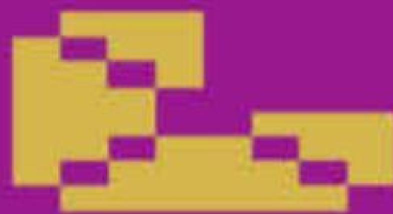
Ich bin da sehr bei Wikipedia: „Das schlechte Image des Spiels rührt wohl auch daher, dass man die Anleitung lesen musste, [...] während die meisten anderen Spiele sich mehr oder weniger selbst erklärten." *E.T.* war dummerweise seiner Zeit voraus. Wer es für das schlechteste Spiel der Geschichte hält, hat es keinesfalls ernsthaft ausprobiert – oder wahrscheinlich gar nicht.

Die moderne Legende vom außerirdisch-unterirdischen Machwerk, das quasi alleine den Zusammenbruch der Videospielindustrie 1983, Aids, das Nummer-1-Lied *Polonäse Blankenese* und beim Zocken sogar gelbe Zähne verursacht hat, lässt sich natürlich lustiger nachplappern. Gerade vor dem Hintergrund, dass Atari tatsächlich 700.000 unverkaufte Module mit diversen Spielen in einem Wüstengrab in New Mexico unterirdisch entsorgte. Für nur fünf Wochen Entwicklungszeit geht *E.T. the Extra-Terrestrial* ja beinahe als Meisterwerk durch, wenn ich es mal, ähem, mit *Star Citizen* vergleiche. Deshalb: Stoppt nach 40 Jahren das Mobbing! Lernt lieben. *















1 4860



MAKING OF

MICRO PROSE SOCCER

SENSIBLE SOFTWARE BEGANN IHRE SPORTSPIEL-KARRIERE MIT EINEM KLASSISCHEN FUSSBALL-SPIEL, DAS BEI WIND UND WETTER BEGEISTERN KONNTE. WIR SPRECHEN MIT JON HARE ÜBER DIESEN VORLÄUFER EINES DER GRÖSSTEN FUSS-BALLSPIELE ALLER ZEITEN, *SENSIBLE SOCCER*.

Wenn es um Fußball-Videospiele geht, gehört *Sensible Soccer* nach Meinung vieler zu den Besten. Es feierte 1992 sein atemberaubendes Debüt, ebnete zwei Jahre später den Weg für *Sensible World of Soccer* und steht in Umfragen oft an der Spitze als die beste Darstellung des schönen Spiels, die jemals auf unseren Bildschirmen zu sehen war. In diesem Artikel soll es aber um den Vorläufer gehen, *MicroProse Soccer*.

„Wir waren gerade dabei, unser erstes Fußballspiel zu entwickeln, und haben mit mehreren Publishern verhandelt", erklärt uns Jon Hare, Mitgründer von Sensible Software. „Wir haben uns an Unternehmen wie Palace und BT gewandt, mit denen wir zu der Zeit zusammenarbeiteten. Ocean sind wir ausgewichen, weil wir für *Wizball* und *Parallax* nicht viel Geld von ihnen bekommen hatten. MicroProse hat schließlich ein Angebot abgegeben, das wir nicht ausschlagen konnten."

Als Teil der Vereinbarung wollte der Verlag den Namen ändern. „Sie boten uns einen Vorschuss von 30.000 Pfund, was für uns damals ziemlich viel war, also haben wir zugestimmt", sagt Jon. „Zum Vergleich: Palace Software hatte etwa 17.000 Pfund für *Shoot-'Em-Up Construction Kit* geboten, also haben wir uns wegen des Geldes für MicroProse entschieden. Das war ein ziemlicher Sprung für uns."

Jon und Chris hatten sich etwas ganz Besonderes ausgedacht: einen rasanten Kicker mit tollen Animationen, garniert mit einer klei-



FAKTEN

- **PUBLISHER:** MICROPROSE
- **ENTWICKLER:** SENSIBLE SOFTWARE
- **JAHR:** 1988
- **SYSTEM:** COMMODORE 64, VERSCHIEDENE
- **GENRE:** SPORTSPIEL



»WIR HABEN UNS VON *TEHKAN WORLD CUP* INSPIRIEREN LASSEN.«
JON HARE



» Vor der Weltmeisterschaft 1990 simulierte Jon das Turnier in *MicroProse Soccer*. Argentinien war der errechnete Gewinner.



» [C64] Sowohl draußen als auch in der Halle lassen sich Tore im Replay ansehen.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

WIZBALL
SYSTEM: COMMODORE 64, VERSCHIEDENE
JAHR: 1987

CANNON FODDER
SYSTEM: COMMODORE AMIGA, VERSCHIEDENE
JAHR: 1993

SENSIBLE WORLD OF SOCCER (IM BILD)
SYSTEM: AMIGA, DOS
JAHR: 1994



» [C64] Typisch amerikanisch: In der Halle wird die Spielzeit in Viertel unterteilt.



» [C64] Im Menü könnt ihr euer Spielerlebnis nach Lust und Laune anpassen.

nen Prise Humor. *MicroProse Soccer* war ein wenig anders als viele andere Heimcomputer-Fußballspiele zu dieser Zeit, vor allem weil es das Geschehen von oben zeigte statt von der Seite. Das soll nicht heißen, dass nie mit einer Vogelperspektive experimentiert worden wäre. „Wir haben uns direkt von *Tehkan World Cup* inspirieren lassen", gibt Jon zu. Das japanische Arcade-Spiel aus dem Jahr 1985 wurde meist auf einem Tischgehäuse gespielt und bot eine Sicht von oben auf das Spielfeld und die Spieler. „Es hatte diesen Trackball als Controller, mit dem man sich beim Spielen die Knöchel verletzen konnte. Man musste ziemlich hart dagegenwischen, um die Jungs auf dem Spielfeld zu bewegen, aber Chris und ich haben das geliebt!"

Sie behielten das Spiel im Kopf, während sie *Shoot-'Em-Up Construction Kit* und *Oh No!* fertigstellten. „Uns gefielen die Draufsicht von *Tehkan World Cup*, die Größe der Sprites und die Geschwindigkeit, also beschlossen wir, unser Spiel darauf aufzubauen", erklärt uns Jon. „Tatsächlich stammt die gesamte Ansicht und das Spielgefühl von *Tehkan World Cup*, obwohl wir auch unsere eigenen Innovationen und Interpretationen hinzugefügt haben."

Wie bei allen anderen Spielen von Sensible Software gab es keine große Vorplanung. Die Grundlagen wurden festgelegt, was diesmal nicht viel Arbeit war. „Man kann nicht wirklich kreativ sein, wenn man etwas aus der realen Welt nachahmt. Bei einem Spiel über Fußball hat man nicht viel Freiraum."

» [C64] Kein Grafikfehler, sondern ein VHS-Effekt beim Zurückspulen.



„Unsere Spiele wuchsen organisch, während wir sie entwickelten", so Jon weiter. „Chris war ein Genie und er konnte Dinge in ein Spiel einbauen, die großartig aussahen. Einiges davon war allerdings vorher geplant, wie beispielsweise die Struktur der Wettbewerbe, internationale Teams und solche Dinge. Aber ja, es war Fußball. Und Fußball ist klar definiert."

Durch einige clevere Tricks mit der Engine war es möglich, Einfluss auf die Ballphysik zu nehmen. „Wir waren die Ersten, die eine gekrümmte Flugbahn des Balls verwirklicht haben", sagt Jon stolz. Dazu müsst ihr den Ball kicken und dann den Joystick diagonal nach links oder rechts bewegen, um eine Bananenflanke zu schlagen. Dazu könnt ihr natürlich den Ball Volley nehmen, oder einen Lupfer über den Torwart versuchen.

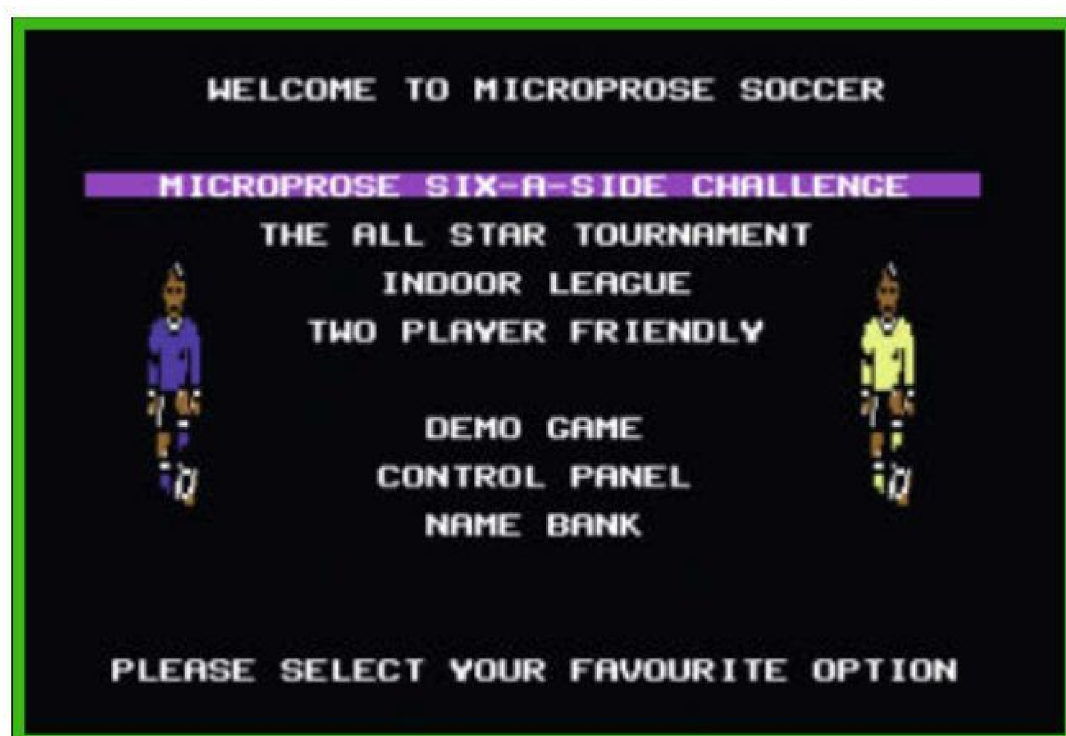
„Das war ein sehr interessantes Thema", erinnert sich Jon. „In *Tehkan World Cup* gab es bereits krumme Schüsse, aber da handelte es sich um einen Bug. In *MicroProse Soccer* war es vielleicht etwas übertrieben, es gab ziemlich verrückte Flanken. In *Sensible Soccer* haben wir das System deutlich verfeinert." Als Zugabe konnte die Stärke des Effets im Bedienfeld eingestellt werden, wo es auch möglich war, die Wettereffekte ein- und auszuschalten. „*MicroProse Soccer* ist auch für die Wettereffekte bekannt", sagt Jon stolz.

Das Wetter war nicht nur zur Show, es sorgte für ein zusätzliches Gefühl von Realismus. Es konnte nicht jedes Spiel bei perfektem Wetter auf perfekten Plätzen ausgetragen werden. „Unsere Spieler rutschten auf dem nassen Boden aus, es war sehr lustig, ihnen zuzusehen. Eine Grätsche auf dem rutschigen Boden führte nicht immer zum Erfolg, manchmal rollte der Ball auch nur weiter weg."

Zwar gab es keine Zusammenfassung am Spielende, dafür konnten Tore wiederholt werden. „Wir hatten eine Videowiedergabe, und beim Zurückspulen gab es dieses schwarzweiße Rauschen, wie beim Zurückspulen von VHS-Kassetten. Chris kam auf die Idee, und es passte hervorragend", erklärt uns Jon.

Jon selbst war als Grafiker für das Erscheinungsbild verantwortlich. Er sorgte dafür, dass *MicroProse Soccer* auf dem C64 die breite Masse an Spielern begeistern konnte. „Auf dem Commodore 64 verwendeten wir zwei Arten von Sprites: die klobigen mit vier Farben, und die kleinen, zweifarbigen, die wie gepunktete Pixel aussahen", sagt uns Jon. „In *MicroProse Soccer* haben wir die dünnen Sprites zusammen mit einem Umriss verwendet. Die Farben des Gesichts, der Haare, Trikots, Hosen und Stutzen der Spieler waren mit Schwarz umrandet, was einen Cartoon-Effekt erzeugte."

Euren aktiven Spieler erkennt ihr daran, dass er etwas flackert. Ihr könnt auch die Torhüter steuern, sollte wirklich Not am Mann ▶



» [C64] Wollt ihr ein Turnier spielen oder lieber ein schnelles Match?



» [C64] Es gab keine offizielle Lizenz, aber ihr könnt den Namen eures Teams selbst bestimmen.



» [C64] In der Halle ist das Spiel deutlich schneller als auf dem Rasen (kleineres Feld, weniger Spieler).

sein. Die Steuerung fühlt sich hinreichend komplex an und hängt davon ab, was auf dem Spielfeld geschieht. Apropos Spielfeld: Ihr könnt zwischen dem normalen Rasenplatz oder einem Hallenplatz wählen, wobei ihr in der Halle ein kleineres 6 gegen 6 spielt – dazu drehte man die Datasette um und lud quasi eine andere Spielversion.

„In Amerika waren diese Hallenturniere ein großes Geschäft, und MicroProse wollte sie unbedingt in ihrem Spiel haben", erinnert sich Jon. „Wir hatten also auf einmal amerikanische Mannschaften in *MicroProse Soccer*, und einen extra Hallenmodus. Es war für uns ein seltsamer Markt. Fußballspiele kommen in den USA einfach nicht gut an, weil die anderen Sportarten so dominant sind. Wir konnten MicroProse aber keinen Vorwurf machen, dass sie es zumindest versucht haben."

Um das Spiel in den USA etwas attraktiver zu gestalten, nutzte MicroProse dort den Namen *Keith Van Eron's Pro Soccer*, nach dem Torwart des Teams Baltimore Blast, das zu dieser Zeit die amerikanische Hallenfußballmeisterschaft gewann. Trotz des Drucks, noch einen Hallenmodus zu programmieren, gelang es dem kleinen Team von Sensible Software, die Entwicklung mit Bravour zu Ende zu bringen.

„Zu Beginn der Entwicklung waren wir in London, später haben wir das Spiel in einem kleinen Büro in Cambridgeshire fertiggestellt. Ich kann mich noch gut erinnern, unter uns war ein Blumenladen namens ‚The Green House', es hat herrlich geduftet", lacht Jon. „Als neues Mitglied konnten wir Martin Galway gewinnen, der einen großen Teil der Soundeffekte und der Musik gemacht hat." Die Musik, die Martin produzierte, war großartig, auch wenn ein Teil davon in der endgültigen Fassung keinen Platz mehr fand.

»Für mich war *MicroProse Soccer* der Beginn meines Vermächtnisses.«

Jon Hare

Insgesamt gelang es Sensible Software, ein tolles Gesamtpaket zu schnüren, das bald die Spitze der C64-Charts erreichte. Natürlich folgten mehrere Konvertierungen, sowohl für 8-Bit- als auch für 16-Bit-Systeme. Angesichts des großen Erfolgs war es überraschend, dass es keine direkte Fortsetzung gab. Stattdessen kümmerte sich Sensible Software erst um andere Spiele, wie *International 3D Tennis, Insects in Space, Mega-Lo-Mania* oder *Wizkid*.



» [C64] Mal verliert man und mal gewinnen die anderen.

Jon hatte *MicroProse Soccer* aber nie aus den Augen verloren. „Als das Spiel auf den Markt kam, bekamen wir international hervorragende Presse. Das war ein ziemlicher Knaller. Natürlich wollte ich deshalb weitere Sportspiele entwickeln", ist Jon noch heute stolz.

Für seinen nächsten Fußballtitel ließ er sich von den kleinen Sprites von *Mega-Lo-Mania* inspirieren, denn er wusste, dass man so noch mehr vom Spielfeld sehen könnten. Anstatt wieder mit MicroProse zu arbeiten, wollte er sehen, welche anderen Verlage Interesse zeigten. Einer davon war Virgin, aber auch dieser Publisher wollte den Namen ändern.

„Dieses Mal wollten wir den Namen auf keinen Fall ändern lassen", erinnert sich Jon. „Stattdessen haben wir bei Renegade unterschrieben." So wurde also endlich das Fußballspiel namens *Sensible Soccer* entwickelt, das die Top-Down-Ansicht von *MicroProse Soccer* zwar grundsätzlich beibehielt, dabei aber einen leichten Winkel nutzte und vor allem deutlich weiter vom Boden wegblieb. Eines aber war besonders wichtig: die Richtung, in die das Spielfeld scrollte.

„Inzwischen spiele ich auch gerne von Seite zu Seite", gesteht uns Jon, der am Wochenende auch gerne an der Mittellinie seines Lieblingsvereins in Norwich City sitzt. „Ich bin aber der Meinung, dass ein Fußballspieler lieber von unten nach oben spielt. Durch diese Perspektive erlebt man mehr von der Mentalität des

SEITENSPRÜNGE

TOP ODER FLOP?



COMMODORE 64

Das Original ist die beste aller *MicroProse Soccer*-Versionen. Jon Hare, Chris Yates und Martin Galway zeigten sich von ihrer besten Seite. Das Spiel ist schnell, flüssig, vollgepackt mit Innovationen – und der Wahl, innen und draußen zu spielen, inklusive Regenschauer-Rangeleien.



AMIGA

Electronic Pencil war für diese Konvertierung zuständig. Die Grafik der Amiga-Version war recht hübsch, baute sich aber nur langsam auf, was kein flüssiges Spielgefühl aufkommen ließ. Fouls waren zu mächtig, man konnte damit ungestraft das gegnerische Spiel zerstören.



SCHNEIDER CPC

Diese Konvertierung von Smart Egg Software ließ die Liga- und Pokaloptionen auf dem 464 und 664 weg und behielt sie nur für den 128K-6128 bei. Außerdem wurden die meisten Farben aus dem Spiel entfernt. Da nun alles grün war, litt die Übersicht sehr.



ZX SPECTRUM

MicroProse Soccer erschien auf dem ZX Spectrum rund sechs Monate nach dem Debüt auf dem C64. Doch wie die CPC-Version war auch sie monochrom und einige Funktionen fehlten. Der achtfache Bildlauf war sehr ruckelig und die Spielfläche fühlte sich klein an.

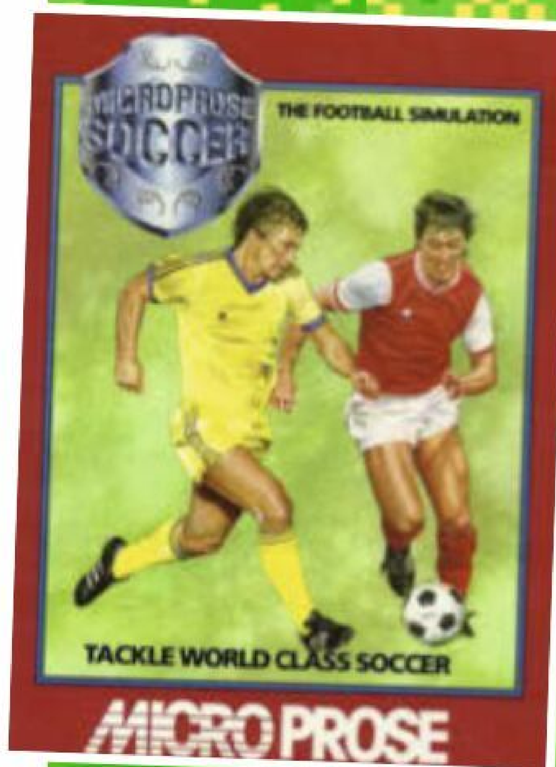


» [C64] Sensible Software konzentrierte sich nur auf die C64-Version.

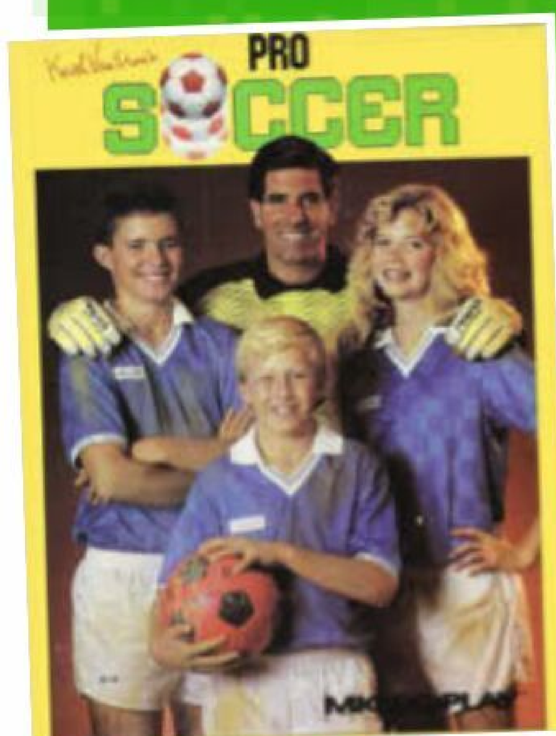
Spielers, der das Tor vor sich angreift, und hinter sich verteidigt. Von der Seite fühlt sich das eher so an, als ob man vor dem Fernseher sitzt. Beide Varianten haben ihre Vorteile, es ist wohl eine Frage des Geschmacks und der Übersicht."

Mit dem neuen Titel wurden Sensible Software und Jon zum Synonym für Fußballspiele. „Seit den 80ern hatte ich in jedem folgenden Jahrzehnt ein Fußballspiel, das die Nummer eins in den Charts war", freut sich Jon. Zuerst war *MicroProse Soccer* an der Spitze, dann *Sensible Soccer* und *SWOS* in den 90ern, gefolgt von einer mobilen Version von *Sensible Soccer*, die in den Nullerjahren die Charts anführte. „Und in den allerletzten Wochen des Jahres 2019 schaffte es *Sociable Soccer* auf Platz eins der Apple Arcade Charts", sagt Jon. „Es hielt sich zwar nur eine Woche lang dort, aber das hat mir gereicht."

Trotz des großen Erfolgs von *Sensible Soccer* behält er auch weiterhin *MicroProse Soccer* in guter Erinnerung. „*Sensible Soccer* war das Spiel, das uns als Unternehmen bekannt gemacht hat, trotz des Erfolgs der anderen Titel", sagt er. „Aber für mich war *MicroProse Soccer* der Beginn meines Vermächtnisses im Bereich Fußballspiele. Es hat den Ball wortwörtlich ins Rollen gebracht – es wird für mich immer einen wichtigen Platz innehaben." *



» In der Originalschachtel findet ihr eine Abhandlung über Fußballgeschichte, besonders die der Weltmeisterschaften.

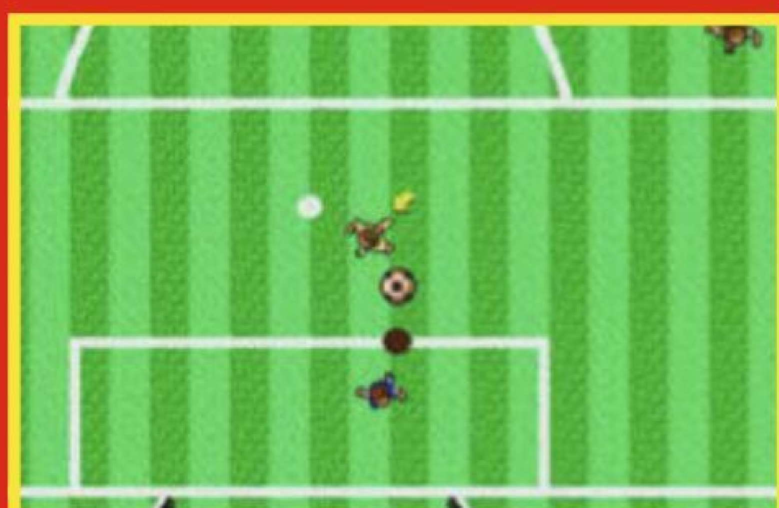


» Jon Hare komponierte ein kleines Musikstück für die European Computer Trade Show. Ihr findet es unter bit.ly/3ksaKHP.









DOS

Das Spiel von Designer Software wurde sogar auf Steam veröffentlicht und ist vermutlich die am meisten verbreitete Version. Sie kommt leider nicht ganz an das großartige Original heran, aber die Spielbarkeit bleibt erhalten und der Ball läuft flüssig über den Bildschirm.

ATARI ST

Wie die Amiga-Konvertierung sollte auch dieses Spiel am besten auf der Bank bleiben. Obwohl es erkennbar ein Fußballspiel ist, verliert es viel vom Charme des C64-Originals, was ein Problem war. Aufgrund schlechter Konvertierungen bekam das Spiel keinen guten Ruf.

AUF ZUR MEISTERSCHAFT!

MIT DIESEN TIPPS BEKOMMT IHR DEN POKAL.

SCHNELLE PÄSSE

Je länger ihr den Ball mit einem Spieler haltet, desto größer ist die Chance, dass ein Gegner zum Tackling ansetzt. Spielt deshalb schnell den Ball hin und her, um im Ballbesitz zu bleiben.





STANDARDS ÜBEN

Über einen ordentlichen Schlenzer mit anschließendem Kopfballtor freut man sich lange. In *MicroProse Soccer* ist diese Technik sehr effektiv und lässt sich auch bei Ecken nutzen.

KLEINER LUPFER

Die Verteidiger kommen oft etwas ungestüm auf euch zu. Mit einem Lupfer könnt ihr den Ball hinter die gegnerische Linie bringen und dann zum Schuss ansetzen. Auch Torhüter lassen sich so überwinden.





BOLZEN WIE BASLER

Ein schöner Schuss mit ordentlich Effet ist der ideale Weg, um ein Tor zu erzielen. Versucht, den Ball vom Torwart wegzudrehen, um eure Trefferquote zu steigern. Mit etwas Übung ist das kein Problem.

SEID GEDULDIG

Wenn euer Gegner das Tor nicht getroffen hat, wartet kurz mit dem Abstoß. Eure Mannschaft braucht etwas Zeit, um sich wieder nach vorne zu positionieren und den Ball annehmen zu können.





AN DIE BANDE

In der Halle ist das Spiel deutlich schneller und schwieriger. Um das Hallenspiel zu meistern, müsst ihr die Bande nutzen. Achtet vor allem auf Abpraller neben dem Tor, die oft eine neue Schussmöglichkeit bieten.

RIDGE RACER REVOLUTION

DER NAME DEUTET ETWAS ANDERES AN, ABER DER PLAYSTATION-EXKLUSIVTITEL IST KEINE „REVOLUTION", SONDERN DER DIREKTE NACHFOLGER ZUM ARCADE-RACING-HIT. WIR BELEUCHTEN JEDEN ASPEKT DES RENNSPIEL-SPASSGARANTEN.



» [PlayStation] Viele Autos in einem Pulk bedeuten große Unfälle.



» [PlayStation] Die 90er-Jahre-Herkunft in den Spielhallen ist nicht zu übersehen.

Das PlayStation-Rennspiel *Ridge Racer* war einer der wichtigsten PlayStation-Launchtitel. Die Umsetzung von 1994 war dank ihrer Polygon-Grafik mit Texture Mapping unglaublich gutaussehend und nah dran am Arcade-Original von 1993. Das Spiel verkaufte sich weltweit über eine Million mal und Entwickler Namco wollte uns noch weiter begeistern, also wurde die Entwicklung eines Nachfolgers gestartet.

Allerdings wollte sich das Studio nicht an dem Arcade-Automaten *Rave Racer* orientieren, der im Sommer 1995 in die Spielhallen kam, eine Portierung bis Ende des Jahres war also fast unmöglich. Stattdessen entwarf das Team ein neues PlayStation-*Ridge Racer*, das wie der Erstling aussah und sich auch so spielte. Alle Autos waren wieder enthalten, die größten Änderungen betrafen die Engine: Das Spiel lief flüssiger. Als Soundtrack kam der des *Ridge Racer 2*-Automaten zum Einsatz, es gab also Remixe von Stücken wie *Rare Hero* und *Rotterdam Nation*, dazu gesellten sich neue Lieder wie *Maximum Zone* und *Lords of Techno*. Auch der seltsame Kommentator ist wieder dabei und begleitet euch bei euren Rennen um die Pole Position.

Es gab aber auch Neuigkeiten wie frische Strecken. Wie schon im ersten Spiel teilen sich die Kurse untereinander Elemente wie die Startlinie und den Küstenabschnitt. Von dort aus verzweigen sie, je nachdem, welche Schwierigkeit ihr gewählt habt. Der leichte Kurs führt euch weiter den Strand entlang, der mittlere fährt die Klippen ab und die Experten-Einstellung führt euch in einen engen Tunnel. Alle Strecken sind gut gestaltet und auch knifflig, für den jeweiligen ersten Platz müsst ihr sehr viel üben. Habt ihr das geschafft, schaltet ihr gespiegelte Versionen der Kurse frei und die Credits laufen. Das Spiel ist aber damit noch nicht vorbei.

Das Schwerste am Original war, sich das als „Teufelsauto" bekannte 13. Gefährt zu verdienen. In *Revolution* ist es wieder dabei, dazu das neue 13th Racing Kid sowie der Wagen White Angel. Ihr erhaltet die Boliden, indem ihr die drei Strecken im Time-Trial-Modus

STARTAUFSTELLUNG

Alle Autos, die ihr steuert und gegen die ihr antretet.



F/A RACING | RT RYUKYU | RT YELLOW SOLVALOU | RT BLUE SOLVALOU



» [PlayStation] Die Startlinie erinnert an den ersten Teil.



» [PlayStation] Details wie dieser Hubschrauber sorgen für Stimmung.



» [PlayStation] Spielt gut, um euch die schnellen Geheimautos zu sichern.

gewinnt. Dafür reicht es nicht, schnell zu sein, ihr müsst den KI-Geistern davonfahren. Außerdem dürft ihr die Strecken nun frei befahren und üben, dazu gesellen sich viele versteckte Geheimnisse. Theoretisch spannend war der neue Multiplayer-Modus, allerdings brauchten dafür beide Spieler das PlayStation-Link-Kabel, eine Konsole und das Spiel sowie einen Fernseher – viel genutzt wurde er also nicht.

In Japan erschien *Ridge Racer Revolution* am 3. Dezember 1995, genau ein Jahr nach dem ersten Teil. Der Europa-Release erfolgte im Mai 1996, Nordamerika schließlich im September. Die Kritiker zeigten sich weitestgehend begeistert, so vergab die *M! Games* 88 Prozent und in der *Video Games 4/96* zückte Jan v. Schweinitz sogar 91 Prozent. Gelobt wurden unter anderem die sichtbar verbesserte Grafik und die Vielzahl an Features, die sich im Spiel verbirgt. Allerdings gab es auch berechtigte Kritik am komplizierten Multiplayer-Modus. Der Test der *Video Games* lobte insbesondere das Streckendesign, das euch „nicht nur durch Tokio, sondern auch das bergige Umland" schickt. Andreas Knauf lobte in der *M! Games* außerdem den neuen Rückspiegel: ▶

GEHEIM-ABSCHNITTE

Die besten Geheimnisse und Easter Eggs in *Ridge Racer Revolution.*

SPIEGEL-MODUS



Wenn ihr sofort nach Rennbeginn umdreht und mit mindestens 60 mph in die große Barriere rast, kommt ihr in die gespiegelte Version der Strecke. Alle Kurven gehen in die andere Richtung, und sogar die Texturen sind umgedreht.

DRIFT-WETTBEWERB



Wählt ein Zeitrennen im Menü aus und haltet Viereck und X gedrückt, wenn ihr Start anwählt. In bestimmten Kurven kommt ein Hinweis und ihr bekommt Punkte für besonders absurde Drifts, teilweise gehen über 360 Grad!

EXTRA-AUTOS



Ihr startet mit vier Autos, könnt diese Zahl aber verdreifachen, indem ihr acht weitere Boliden freischaltet. Dazu müsst ihr im *Galaga '88*-Ladebildschirm ein perfektes Spiel abliefern, indem ihr 40 Gegner abschießt.

ZIELSUCHENDE LASER



Haltet während des *Galaga '88*-Minispiels L1, R1, Select und Unten auf dem Controller. Drückt ihr dann Dreieck, könnt ihr einen zielsuchenden Laser abfeuern und kriegt die neuen Autos leichter. Es wartet aber noch ein Geheimnis.

RALLY-X-MODUS



Wenn ihr das Minispiel mit dem Laser gewinnt, fahrt ihr Autos mit riesigen Reifen und winzigen Chassis. Der Kommentator spricht außerdem mit einer lustig hohen Stimme. Aus diesem Modus entstand später das Spin-off *Pocket Racer.*



RT PINK MAPPY



RT BLUE MAPPY



GALAGA RT PRID'S



GALAGA RT CARROT

EXPERTEN-TIPPS

So übersteht ihr die drei schwierigsten Abschnitte.

3 Sobald ihr Heichachi aus *Tekken* auf der Werbetafel seht, müsst ihr driften – die Kurve ist sehr eng.

4 Direkt nach dem Leuchtturm müsst ihr wieder driften. Eine Haarnadelkurve führt in das Dorf auf den Klippen.

5 Hier trennen sich die mittlere und schwere Strecke. Die heftigen Wenden und Kurven schafft ihr ohne Drifts.

6 Diese Biegung ist knifflig, wir durchfahren den ersten Teil, und sobald sich der Winkel ändert, driften wir.

7 Vor dem Tunnel wird die Straße sehr eng und schwierig zu befahren. Überholen solltet ihr hier nicht.

1 Nach leichten Kurven im Tunnel und an der Küste ist das die erste, in der ihr driften müsst. Schwer ist sie nicht.

2 Hier trennen sich die mittlere und schwere Strecke vom Anfänger-Kurs. Es geht in die Berge und einen Tunnel.

9 Der Abschnitt schaut leicht aus, bei hoher Geschwindigkeit hebt ihr aber leicht ab und verliert die Kontrolle.

8 Hier driftet ihr am besten, sonst rauscht ihr schnell in die Barrieren. Ein NeGcon-Controller ist hilfreich.







» [PlayStation] Enge Tunnel stehen auch bei *Ridge Racer Revolution* an der Tagesordnung.

▶ „Der Rückspiegel ist technisch aufwendig, taktisch schlau und treibt Euch den Schweiß auf die Stirn, wenn sich zornige Konkurrenten hinter Euch zusammenballen."

Natürlich war *Ridge Racer Revolution* nicht immun gegen Kritik, die sich vornehmlich gegen die Nähe zum Vorgänger richtete. So monierte Jan v. Schweinitz: „Die ‚Revolution' ist ausgeblieben. *Ridge Racer Revolution* ist halt auch ‚nur' *Ridge Racer* mit geänderten und damit anspruchsvolleren Strecken." Das britische *Magazin Ultimate Future Games* bemängelte fehlende Verbesserungen und verwies auf *Daytona* auf dem Sega Saturn, das einen klaren Fortschritt gegenüber *Sega Rally* darstelle. Und immer wieder wurde der komplizierte Multiplayer-Modus mit seinem Link-Kabel-Zwang bemängelt, hatte doch *Sega Rally gezeigt*, dass Splitscreen ohne Geschwindigkeitsverlust möglich sei. Vom MP-Modus und den nicht allzu großen Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger abgesehen, war aber fast jeder Tester

STARTAUFSTELLUNG



RT BOSCONIAN



RT NEBULASRAY



RT XEVIOUS RED



RT XEVIOUS GREEN



» [PlayStation] Der mit *Revolution* kompatible NeGcon-Controller wird im Spiel beworben.

» [PlayStation] Den gelben Solvalou zu überholen ist immer eine Freude.

der Meinung, dass *Ridge Racer Revolution* ein fantastisches Rennspiel sei.

Die Fans störten die Kritikpunkte sowieso herzlich wenig – die Verkaufszahlen sprachen für sich. Im ersten Monat wurden satte 480.000 Einheiten von *Ridge Racer Revolution* in Japan verkauft, und auch in Europa fand sich das Rennspiel in den Charts wieder. Der Erfolg belebte wiederum die Verkaufszahlen des nun meist in der Budget-Kategorie befindlichen Vorgängers wieder.

Trotz der Beliebtheit hat Namco nie eine Umsetzung auf einer anderen Plattform als der PlayStation veröffentlicht. Die Strecken und Musik von *Revolution* findet ihr aber als liebevoll gemachte Neuauflagen im PSP-Spiel *Ridger Racer 2*. Und auch die Strecken von *Ridger Racer 64* und *Ridge Racer 3D* basieren zum Teil auf *Revolution*.

Wenn ihr das Spiel verpasst habt, könnt ihr es heute günstig bekommen. Dank der damaligen hohen Beliebtheit ist es überall zu finden, mehr als 20 Euro werden nicht fällig. Wenn ihr Sammler seid, solltet ihr aber darauf achten, dass die Sticker für die Memory Card in eurer PAL-Fassung enthalten sind. Die nordamerikanische Fassung ist etwas schwerer zu bekommen, vermutlich weil *Revolution* wegen des späten Starts dort nicht ganz so beliebt war.

Noch heute ist *Ridge Racer Revolution* ein toller Titel für Arcade-Rennspiel-Fans. Neue Spiele sind in diesem Genre nur rar gesät und die Reise in simplere Zeiten kann durchaus angenehm sein. Wenn ihr euch also länger nicht mehr hinter das Steuer gesetzt habt, wird es wieder Zeit. *



13TH RACING



13TH RACING KID



WHITE ANGEL

KOPF AN KOPF

Der Multiplayer-Modus, den kaum jemand sah.



Wenn ihr *Ridge Racer Revolution* damals im Multiplayer spielen wolltet, wurde es teuer. Für Link-Kabel, zwei Konsolen und zwei Spiele wurden mehrere Hundert Mark fällig, von den nötigen zwei Fernsehern ganz zu schweigen. Das ist schade, denn Rennspiele machen zusammen einfach mehr Spaß, außerdem bietet *Revolution* einige Inhalte nur im Mehrspieler-Part.

Startet ihr das Spiel mit aktivierter Link-Option, erhaltet ihr einen Hinweis auf dem Startbildschirm, und wenn ihr loslegt, seht ihr eine Grafik im Arcade-Stil, während der zweite Spieler beitritt. Ihr könnt ein Fahrerfeld von zwölf Piloten aktivieren oder nur eins gegen eins fahren. Auch ein Handicap dürft ihr einstellen. Neben den drei Hauptstrecken gibt es außerdem Special 1 und Special 2 aus dem ersten *Ridge Racer*.

Heutzutage ist das Setup deutlich billiger, wir können gemeinsame Rennsitzungen also nur empfehlen. Außerdem solltet ihr einen Blick auf *Ridge Racer Type 4* werfen, hier können vier Spieler auf zwei Konsolen gemeinsam rasen.



Civilization

JEDER HAT DIE ABSICHT, EINE MAUER ZU ERRICHTEN



» **PUBLISHER:** MICROPROSE SOFTWARE, INC.
» **ERSCHIENEN:** 1991
» **HARDWARE:** AMIGA, ATARI ST, DOS, WIN 3.X

Von Michael Hengst

Der Abgesandte des russischen Reiches fackelt nicht lange: „Her mit der Eisenverarbeitungstechnologie", so die barsche Forderung. Ich lehne höflich, aber bestimmt ab, und schicke heimlich einen Spion nach Moskau. Dort wurde jedoch erfreulicherweise versäumt, eine Mauer zu bauen, und es gibt nur ein paar Milizen als Stadtwachen. Meine kampferprobten Legionen, Katapulte und Streitwagen machen kurzen Prozess – das russische Zarenreich wird vom römischen Imperium überrannt und ausgelöscht.

Meine willfährigen Untertanen sind angesichts des schnellen Sieges ekstatisch und errichten ihrem Imperator Michaelis Maximus Equus einen prächtigen Park. Ich habe aber keine Zeit, mich an dem neuen Gebäude zu freuen, denn gerade steuern ein paar Zulu-Panzer auf Rom zu, im Süden meiner Provinzen wurde eine ägyptische Phalanx gesichtet und in Mailand tobt ein Bürgeraufstand. Mist. Dann starte ich halt als die Deutschen noch mal neu …

1991 hat MicroProse mit *Sid Meier's Civilization* zwar nicht das erste und auch nicht das letzte, wohl aber mit Sicherheit das (damals) umfangreichste globale Strategiespiel geschaffen. Und auch den bekanntesten und (mit mittlerweile über 30 Millionen verkauften Einheiten, sechs Teilen und zahlreichen Erweiterungen) erfolgreichsten Vertreter des Genres.

Dabei knirschte es im Hintergrund wohl hier und da gewaltig – was im Pre-Internet-Zeitalter fast unbemerkt blieb: So wurde *Sid Meier's Civilization* nicht nur vom gleichnamigen Brettspiel *Civilization* des britischen Autors Francis Tresham inspiriert, sondern auch vom 1987er-Klassiker *Empire: Wargame of the Century*. Resultat daraus waren letztendlich Auseinandersetzungen mit den Rechte-Inhabern und deren Partnern. MicroProse kaufte kurzerhand die Firma von Tresham auf und sicherte sich so die Namensrechte an dem Titel.

Zudem gab es einige Kollateralschäden und andere „Kleinigkeiten". So geht das Gerücht, dass eigentlich Dani Bunten (*M.U.L.E., Seven Cities of Gold*) *Civilization* machen sollte, aber dann auf Drängen von Sid Meier das weniger bekannte (wenn auch nicht minder geniale) *Command H.Q.* entwickelte. Und auch wenn Sid Meiers Name auf der Schachtel prangt: Etliche Teile des Game Designs stammen, wie auch schon bei *Railroad Tycoon*, aus der Feder von Bruce Campbell Shelly, der später zu den Ensemble Studios in Texas ging, um dort mit den neuen Kollegen *Age of Empires* (1997) zu entwickeln.

Aber was immer auch hinter den Kulissen passierte: Dem Spielspaß tat und tut es keinen Abbruch. Als Chef, König, Imperator oder Diktator einer Nation (die ich mir zu Beginn aussuchen kann) steuere ich Untertanen von der Steinzeit bis in die Moderne, um dort ein Kolonisten-Raumschiff zum Planeten Alpha Centauri zu schicken. Runde für Runde mikromanage ich mein Völkchen und gründe Städte, lasse Straßen, Felder und Minen bauen, entscheide mich für bestimmte Forschungszweige und rüste militärisch auf. Bis zu sechs andere AI-Zivilisationen machen das ebenfalls. Also heißt es mit Diplomatie, Bestechung und Handel die Nachbarn bei Laune zu halten oder per teurer Militärpräsenz die Planeten-Mitbewohner zu bezwingen oder sie durch Kapitulation ins eigene Reich zu bringen. Ob die globale Dominanz auf Dauer Bestand hat, hängt auch von der gewählten Regierungsform ab – mit allen Vor- und Nachteilen.

Natürlich wurde das originale *Civilization* von modernen Kollegen (wie dem aktuellen sechsten Teil) technisch deutlich abgehängt. Es leidet 2022 sowohl unter kruder Optik und mäßigem Sound als auch dem Fehlen von lieb gewonnenen Komfortfunktionen. Aber spielerisch ist die digitale Welteroberung überraschend jung geblieben! Was als schneller Auffrischungskurs für diesen Retro-Gamer-Artikel geplant war, endete mit zwei Tagen (erfolglosem) Eroberungsfeldzug auf einem fiktiven Planeten.

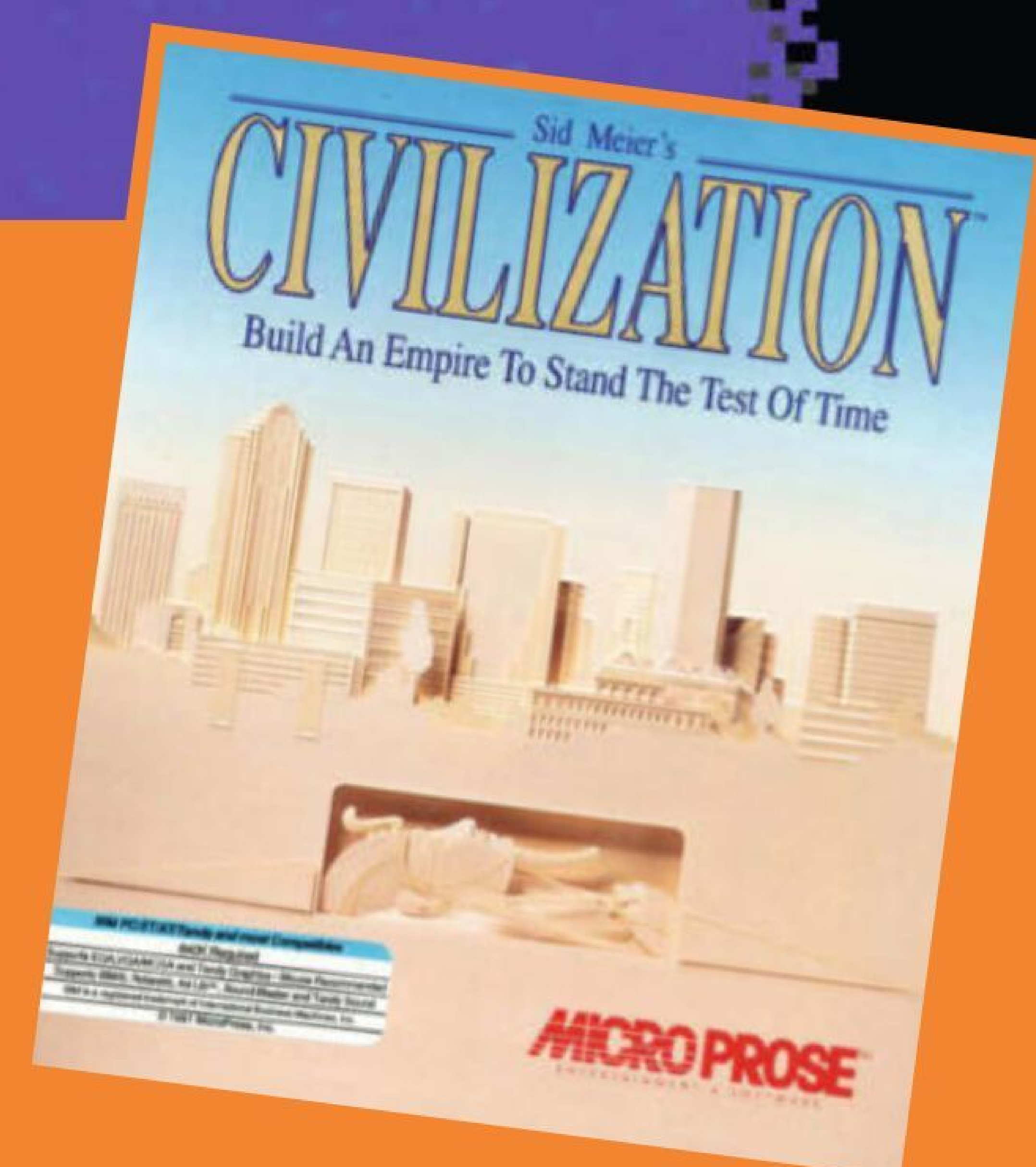
Ich bin wie immer ehrlich: Für mich privat ist *Sid Meier's Civilization IV* aus dem Jahr 2005 der König der gesamten Reihe – und wenn ich einen Klassiker aus der Reihe dauerhaft und immer noch spiele, dann ist das dieser Teil, nebst Erweiterungen *Warlords* und *Beyond the Sword*. Aber Spaß gemacht hat mir der Oldie trotzdem! *

» RETRO-REVIVAL




RS ADVISORS WORLD CIVILOPEDIA
Moscow
Leipzig
rlin
Bremen
Hamburg


Berlin builds
Library.


Sid Meier's
CIVILIZATION
Build An Empire To Stand The Test Of Time
MICROPROSE

DIE EVOLUTION VON

BOULDER DASH™

Boulder Dash begeisterte Mitte der 1980er Jahre die Atari-8-Bit-Spieler so dermaßen, dass es eine Reihe von Nachfolgern erhielt. Schöpfer Peter Liepa, Richard Spitalny von Entwickler First Star und Rechteinhaber Stephan Berendsen erzählen, wie sich die Serie entwickelt hat.



» Serienpapa Peter Liepa entwarf Höhlen für die jüngsten Spiele.



» Stephan Berendsen (BBG) setzte die Reihe mit *Boulder Dash Deluxe* fort.



» Richard Spitalny war für fast alle Titel verantwortlich.

Nicht alle Videospiele basieren auf neuen Ideen. Heute, in Zeiten von Remastern und Remakes, ist das bekannt. Aber es war auch schon in der „guten alten Zeit" so. Fast von Anfang an dienten bestehende Konzepte als Inspiration für etwas Neues – wenn sie nicht schamlos eins zu eins zu kopiert wurden, wie etwa die ganzen lizenzlosen Arcade-Kopien der 70er und 80er.

Das gilt auch für *Boulder Dash*. Dessen Programmierer Chris Gray klonte den heute nur wenig bekannten Spielhallen-Titel *The Pit*. Ein lokaler Vertrieb namens Inhome Software hatte daran Interesse und brachte Chris Gray mit Peter Liepa zusammen, der bei der Vermarktung helfen sollte. Doch Liepa war schnell ernüchtert: „Die Steine bewegten sich bei jedem Spielstart genau gleich, denn sie waren in Basic so programmiert worden."

Liepa übernahm das Projekt und krempelte es um. Lediglich die Kernmechanik des Spiels behielt er bei. „Ich habe im Grunde genommen mit einer sehr einfachen Physiksimulation bei null angefangen." Rückgrat war ein mathematisches Konzept namens zellulärer Automat: Zellen verändern ihren Zustand je nachdem, welche Zellen sich um sie herum befinden. Basierend auf diesem Automaten schrieb er Regeln für Felsen und die Schwerkraft – zunächst nur sehr rudimentär. Die Felsen bestanden aus einem Kreis, Erde aus einem Quadrat. Die gesamte Welt war in ein Raster aufgeteilt.

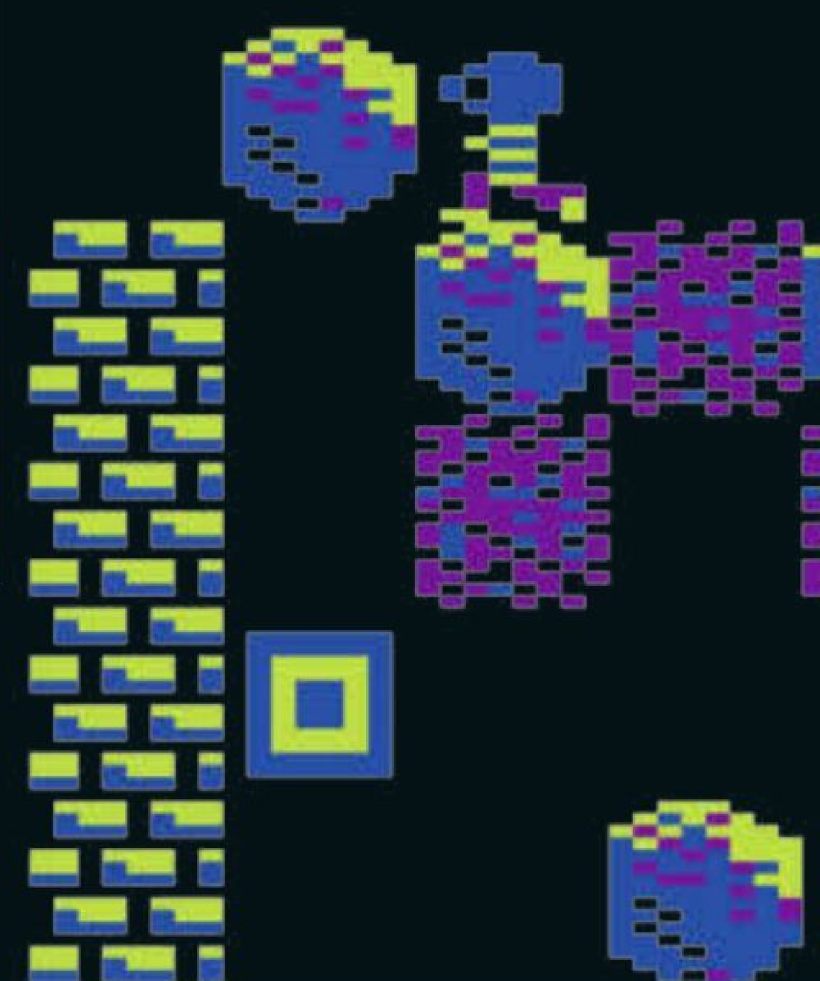
An ein Leveldesign oder gar Ziel außer dem Überleben der Spielfigur war zunächst nicht zu denken. Aber das Setting, das unter der Erde angesiedelt war, führte schnell zu neuen Ideen. „Anstatt Höhlen zu entwerfen, ließ ich einen Zufallsgenerator Felsen, Erde und Räume ausspucken", erklärt Liepa. Das Ergebnis optimierte er hinterher. Als Motivation für die Spieler fügte er noch Juwelen hinzu, fertig war das Spielprinzip: Sammle die Juwelen und komm lebend aus dem Raum raus!

> »Es ging weniger um das Töten, sondern darum, Juwelen zu bekommen, was irgendwie weniger kaltblütig ist.«
>
> PETER LIEPA

Es gab noch weitere Änderungen an Grays Design. Die Spielfigur war ursprünglich ein acht mal acht Pixel großes Strichmännchen und erinnerte an die kleinen Figuren aus *Choplifter*. „Ein Kollege bei

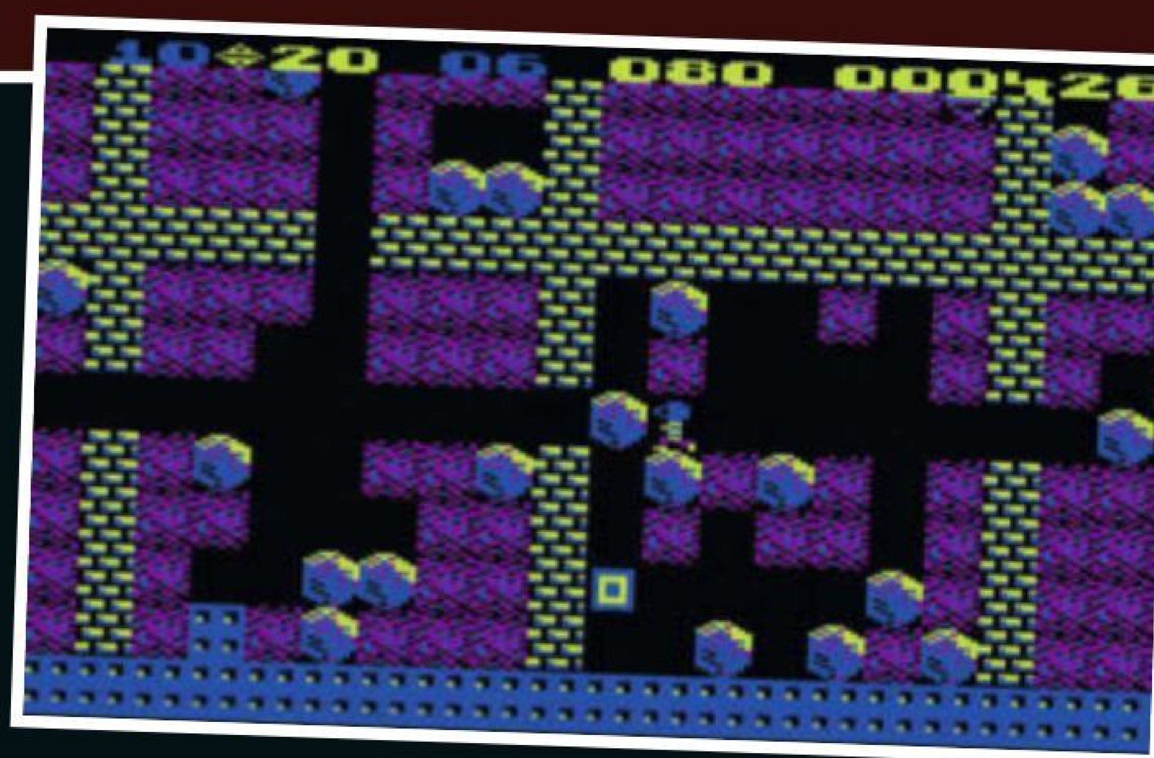


» [Atari 8-Bit] Amöben sind vor allem ein mobiles Hindernis.





» [Atari 8-Bit] Den tödlichen Felsen auszuweichen erfordert Geschick.



» [Atari 8-Bit] Explodierende Glühwürmchen reißen Löcher in Wände.

In-home meinte, der Protagonist sollte größer sein und über mehr Wiedererkennungswert verfügen. Ich entwarf also ein käferähnliches Nagetier mit einem gestreiften Shirt", erinnert sich Liepa. Damit war Rockford geboren.

Diesen Helden ließ er durch scrollende Bildschirme laufen, was laut Liepa auf dem Atari einfach möglich war. Und dann gab es ja auch noch die gegnerische Dreifaltigkeit aus Amöben, Glühwürmchen und Schmetterlingen. Die klingen zunächst mal nicht sehr bedrohlich. „Die Ideen zu den Amöben, die einen bestimmten Bereich umzingeln, hatte ich vermutlich aus *Go*", überlegt Liepa. Schmetterlinge und Glühwürmchen ähnelten sich: beide explodierten, aber Erstere bildeten Juwelen, Letztere zerstörten Dinge.

Ursprünglich besaßen die Schmetterlinge Überlebensinstinkte und sollten fliehen. „Diese Ur-Emotionen passten zu dem mathematischen Zeug im Hintergrund", findet Liepa. Allerdings entschied er sich dann dafür, dass es eine Belohnung für das Töten der Schmetterlinge geben sollte. Also wurden sie zu Edelsteinen. „Es ging weniger um das Töten, sondern darum, Juwelen zu bekommen, was irgendwie weniger kaltblütig ist."

Er baute zudem Mauern in *Boulder Dash* ein. Diese Hindernisse sollten die Erkundung des Levels fördern. Manche Wandteile wandelten Steine, die durch sie krachten, in Juwelen um. „Diese verzauberten Wände musste man finden und nutzen", erklärt Liepa. Hatte man vorher aber nicht alles unter ihnen weggebuddelt, waren die Steine verloren. Taktisches Graben hieß die Devise. Solche Rätsel gab es einige in *Boulder Dash*. „Man konnte Feinde loswerden, indem man Abzweigungen buddelte, denen sie dann folgten." Warum er das eingebaut hat, kann er heute nur noch vermuten. „Vielleicht habe ich gemerkt, dass man die Gegner irgendwo hinlocken sollte, ohne dass sie getötet werden."

Als er mit den Höhlen fertig war, bot Peter Liepa sein Spiel nicht In-home Software an, sondern First Star Software, wie sich deren Gründer Richard Spitalny erinnert. „Ich war süchtig nach dem Spiel", verrät er einen Erklärungsansatz für Liepas Entscheidung. Als die Partnerschaft besiegelt war, unterstützte First Star die Entwicklung noch mit Feedback. Dazu gehörten Farbschemata, um für Abwechslung zu sorgen, und statische Rätselbildschirme, in denen der Spieler ein wenig verschnaufen konnte. Außerdem konnte man nun jede fünfte Höhle im Menü als Startpunkt wählen, um nicht immer wieder von vorn anfangen zu müssen. ▶

EVOLUTIONSSTUFEN

HÖHLEN-DESIGNER

Richard Spitalny über das *Boulder Dash Construction Set.*

RG: Was war die Intention hinter dem Höhlenbau-*Boulder Dash*?

RS: Wir glaubten, dass sich ein Baukasten genauso gut verkauft wie *Boulder Dash I* und *II* und dass die Leute ihn lieben würden. Außerdem wollten wir zum Ende der Serie ein Sahnehäubchen liefern und uns dann anderen Projekten widmen.

RG: Warum gab es vorgefertigte Level?

RS: Wir wollten das Beste aus beiden Welten. Wer einfach nur ein neues *Boulder Dash* wollte, bekam 15 neue Höhlen. Man konnte aber auch seine eigenen bauen. Es handelte sich um den vierten Teil der Serie, und es sollte ein vollständiges Spiel sein, das durch einen zusätzlichen Editor attraktiver wurde.

RG: Warum hatte der Bausatz so unkonventionelle Optionen wie unbewegliche Rockfords?

RS: Fernando Herrera, der verantwortlich war, wollte den Editor so robust wie möglich gestalten. Jedes Spielelement war ein wählbares Sprite. Es gab deshalb auch ein Rockford-Sprite, das sich nicht bewegte. Da es sich um das letzte *Boulder Dash* handeln sollte, wollten wir dem Spieler so viel geben, wie wir konnten.



EVOLUTIONSSTUFEN

AB IN DIE SPIELHALLE

Richard Spitalny erinnert sich an die *Boulder Dash*-Spielautomaten.



RG: Wie kam es zum *Boulder Dash*-Automaten *Rockford*?
RS: *Rockford* wurde von Arcadia Systems entwickelt, das zu Mastertronic gehörte. Fernando Herrera hat ihn entworfen, Peter Liepa war bis zu einem gewissen Grad daran beteiligt. Der Mastertronic-Vertrag sah auch Heimcomputer-Umsetzungen vor, etwa für den Amiga und den Atari ST. Alle wurden gleichzeitig entwickelt.

RG: Rockford konnte im Data-East-Spielautomaten von 1990 ausbrechen, wenn er von Felsen umgeben war. Warum?
RS: Ich glaube, bei diesem Rettungsmodus ging es darum, dass Leute mehr Geld bezahlten. Das Design des Automaten war darauf angelegt, dass man immer wieder Münzen nachwerfen musste. Das Spiel war zeitbasiert. Konnte man sich also befreien, spielte man länger und zahlte mehr.

RG: Warum hat Data East das Spiel in verschiedene Themenwelten aufgeteilt?
RS: Ich vermute, das hatte optische Gründe. In einer Spielhalle standen mehrere Automaten nebeneinander. Ein Automat musste also interessant aussehen. Die vier Welten vermittelten den Eindruck, dass es mehr zu tun gab. Tatsächlich stimmte das aber nicht.



» **[Atari 8-Bit] Glühwürmchen gegen Amöbe heißt es in *Boulder Dash II*.**

Mit diesen Änderungen wurde das Spiel herausgebracht und von der Öffentlichkeit sehr gut angenommen. Schon kurz darauf startete die Arbeit an der Fortsetzung. „Der Markt hat danach verlangt", sagt Spitalny. Teil 2 enthielt nicht einfach nur neue Höhlen, sondern auch vereinzelte neue Spielelemente: „Jedes Mal, wenn wir etwas Neues hinzufügten, hatte das unerwartete Konsequenzen, die wir aber erst nach ausgiebigen Tests erkannten. Deshalb entschieden wir uns, dass wachsende Wände und Schleim genug Neuerungen waren."

Besagter Glibber diente in *Boulder Dash 2* als Barriere, durch die Juwelen fallen konnten und dann unerreichbar wurden. Peter Liepa hat den Schleim und dessen Mechanik komplett verdrängt und mutmaßt im Interview: „Vielleicht wollte ich einfach nur eine neue Rätselkategorie einführen."

Neu war auch eine Höhle, in der der Spieler Glühwürmchen und Amöben gegeneinander antreten lässt und dann freie Bahn zu den Juwelen erhält. „Ich musste entscheiden, was passiert, wenn die beiden Spezies sich berührten. Ich fand es witzig, wenn die Glühwürmchen explodierten. Die Amöben verhielten sich eher wie ein Hindernis, an dem man vorbeimusste", sagt Liepa.

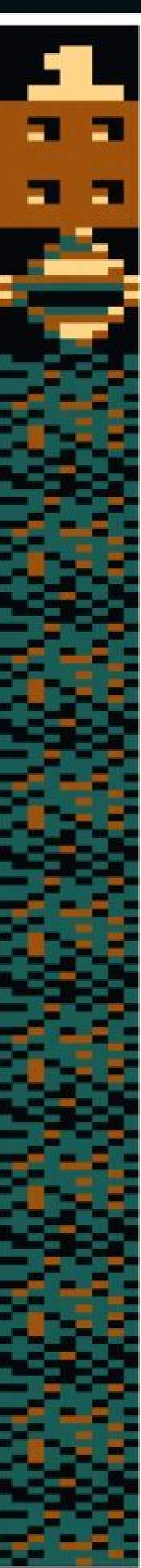
Diese neuen Herausforderungen kamen bei den Spielern gut an. Das galt auch für die Neuerungen in *Boulder Dash 3*, das von American Action AB veröffentlicht wurde. „Das kam ohne unser Wissen und ohne unsere Erlaubnis raus", schimpft Spitalny. Die Designer hatten einfach dem bestehenden Spiel neue Grafiken und Höhlen zugefügt, die meist in Schwarz-Weiß oder Schwarz-Rot gehalten waren. Zunächst habe man von American Action AB verlangt, dass

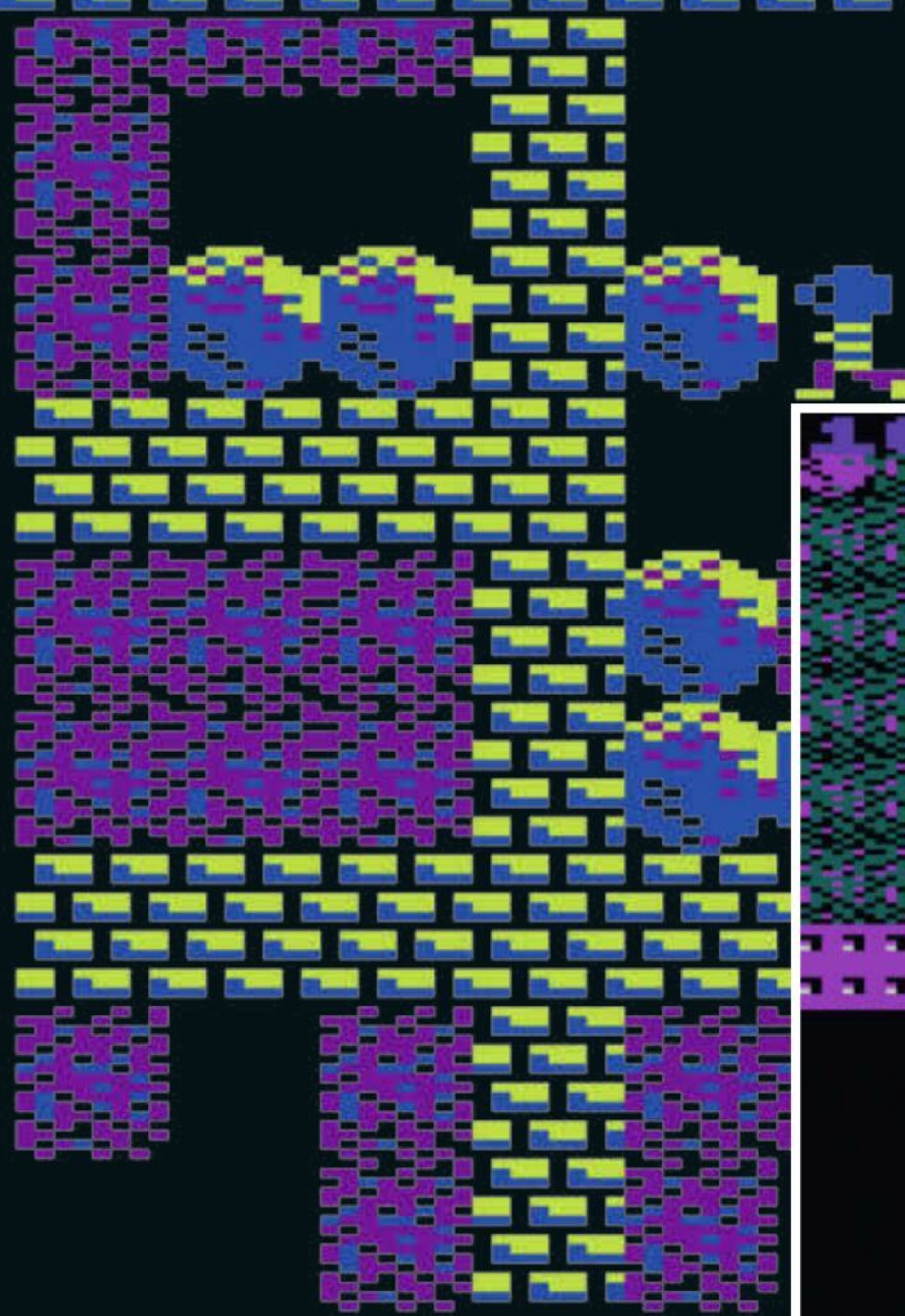


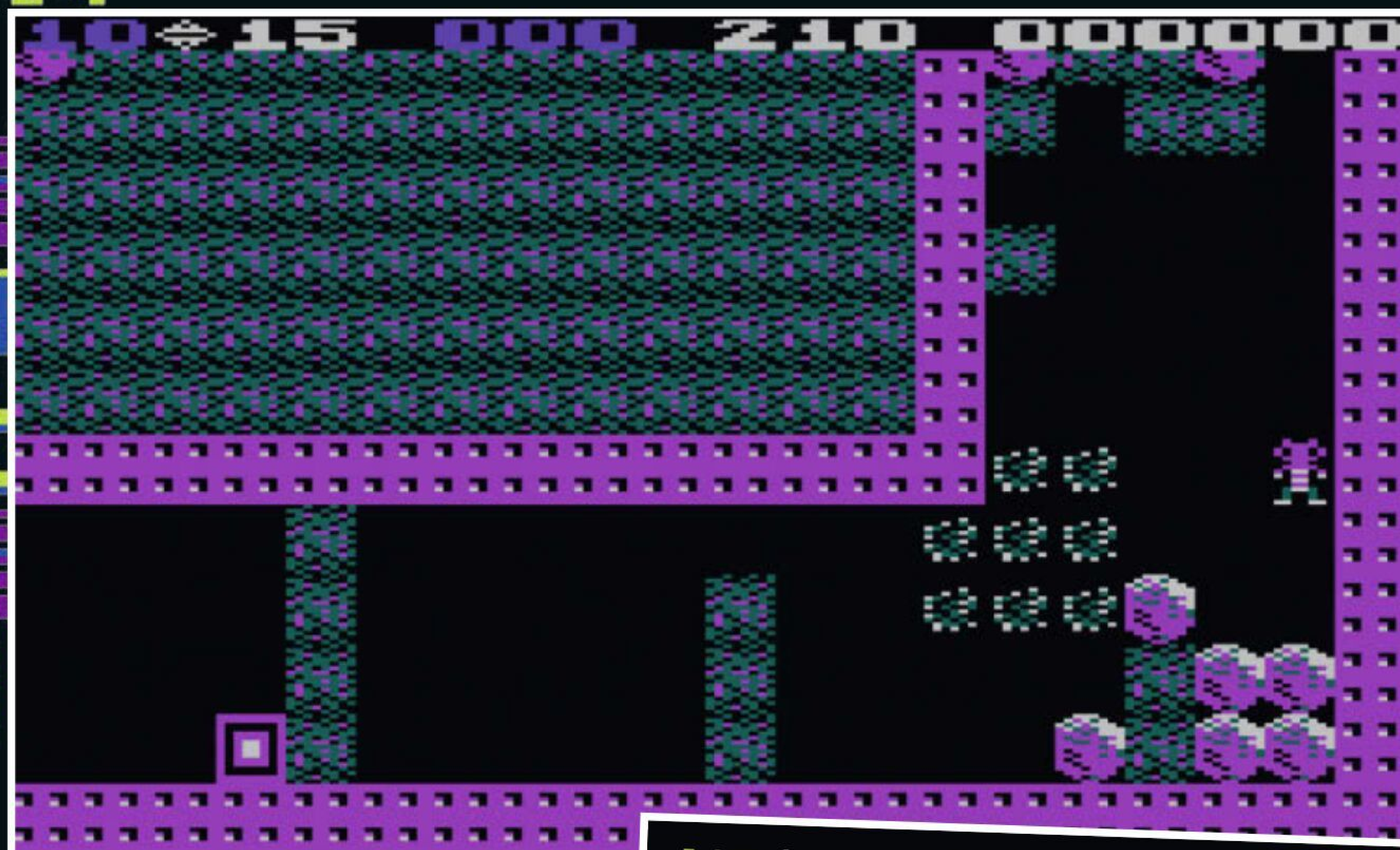
» **[Atari 8-Bit] Fallen Juwelen durch den Schleim, sind sie verloren.**



» **[C64] Klappernde Zähne kommen nur in *Boulder Dash III* vor.**







»Ich schlug für *Boulder Dash-XL* Höhlen vor für Spieler ohne schnelle Reflexe und ohne gute Hand-Auge-Koordination.«

RICHARD SPITALNY









das Spiel nicht mehr verkauft werden dürfe. Nach einer Packungsänderung stand dann auch First Star Software auf dem Cover, und der ursprüngliche Publisher erhielt eine Beteiligung an den Verkäufen.

Die Serie erhielt noch ein Construction Set und zwei Spielautomaten. Erst mehr als zehn Jahre später erschien dann *Boulder* *Dash EX* auf dem Game Boy Advance. Das enthielt einige Power-ups und die Möglichkeit, sich mit drei weiteren Spielern zu verlinken. „Das war der Hammer", findet Spitalny. Er schwört gegen menschliche Spieler auf das Rotations-Power-up, mit dem man das Spielfeld um 90 Grad dreht und alle verwirrt.

In den folgenden Jahren kamen drei Downloadtitel heraus. Einer davon, *Boulder Dash: Rocks!*, nutzte die spezielle Nintendo-DS-Hardware. „Einer der Modi hieß Route Race. Man sah sich eine Höhle an, versuchte sich zu merken, was man tun musste, und zeichnete das dann mit dem Touchpen. Danach drückte man auf Play und man konnte sehen, ob das funktionierte", erklärt Spitalny. Weitere Neuerungen waren, dass Rockford durch Wasserfelder tauchen konnte, dabei aber Sauerstoff verbrauchte. Spitalny verlangte außerdem Bosskämpfe.

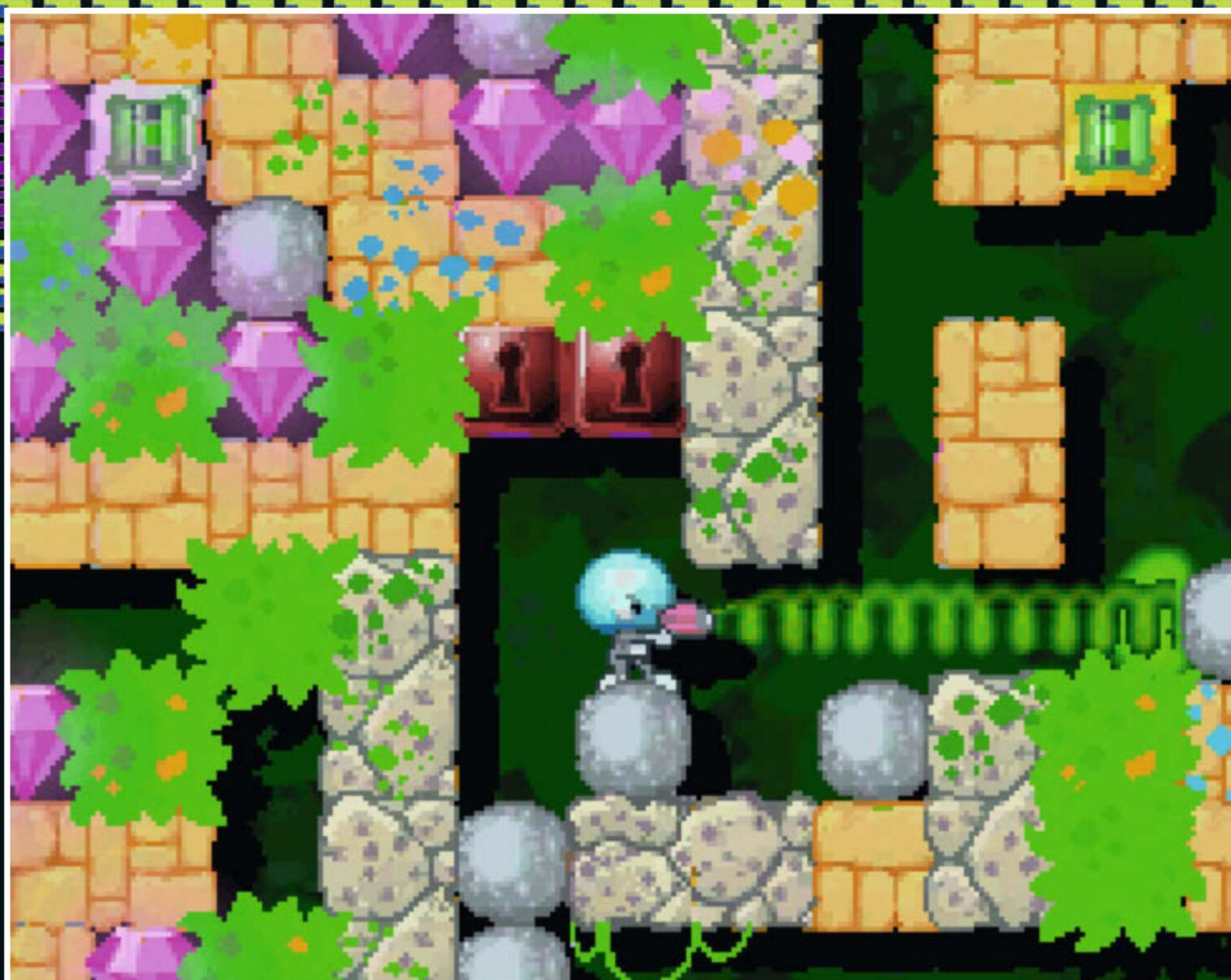
Nach einer kurzen Pause wurden Rockfords Abenteuer mit dem Multiplattform-Spiel *Boulder Dash-XL* fortgesetzt. Das enthielt auch einen Modus ohne Gegner und Zeitlimits. „Vielen Leuten war das Lösen der Rätsel am Wichtigsten. Deshalb schlug ich vor, dass wir für *Boulder Dash-XL* ein paar Höhlen entwerfen, in denen es nur darum ging – für Spieler ohne schnelle Reflexe und ohne gute Hand-Auge-Koordination, die eine geistige Herausforderung suchten", berichtet Spitalny. Der Puzzle-Modus war geboren, für den er einige Höhlen mit einem Editor designte.

Mit einer Neuerung tut sich Richard Spitalny immer noch schwer: der grafischen Überarbeitung der Hauptfigur Rockford. Außerdem gab es in *XL* die alternative Spielfigur Crystal. „Das war eine Idee des Grafikteams", erinnert sich Spitalny. ▶



„Wir waren der Meinung, dass die kleine Ameisenkreatur – oder was immer Rockford auch ist – nach Jahrzehnten unter Bestandsschutz stand. Die Roboter-Inkarnation in *Boulder Dash-XL* war wohl so etwas wie künstlerische Freiheit."

Das gilt auch für den nächsten Teil, den Chris Gray mit Hilfe von Richard Spitalny und Peter Liepa produzierte. „Chris war der Meinung, dass eine moderne Version von *Boulder Dash* etwas Besonderes wäre", erzählt Liepa. „Für Chris war das so, als ob die Band wieder zusammenkommt. Er und Richard zeigten mir den Prototyp und überredeten mich."



» [DS] In *Boulder Dash: Rocks!* gab es Fernkampfwaffen.

Dieses gemeinsame Projekt namens *Boulder Dash 30th Anniversary* stellte einen wichtigen Meilenstein dar. Das Kern-Gameplay wurde verbessert. Liepa designte auf dieser Basis eine Welt mit 20 Höhlen. Durch das neue Spieldesign eröffneten sich ihm neue Horizonte: „Es gab keine feste Größe mehr für Höhlen, sie konnten beliebige Ausmaße haben. Am Ende hatte ich beispielsweise eine, die fünf Zellen breit und 50 Zellen hoch war, und ich musste mir dann überlegen, was ich darin unterbringen konnte", erläutert er.

Gray hatte die Idee zu freischaltbaren Power-ups und Spielcharakteren mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Der Vorschlag, dass die Helden sich in acht Richtungen bewegen sollten, kam von Spitalny. Ursprünglich sollte der Titel ein Mobile Game werden, weshalb es jede Menge Schatztruhen und Gold gab. „Viele Fans waren der Meinung, dass diese Elemente dem Spiel seinen Reiz nahmen. Aber wenn ein Spiel kostenlos ist, muss man so etwas einbauen."

Ein Aspekt der Schatzsuche kam dem Spiel zugute – die Auswahl der Protagonisten, die das Gold sammelten, führte zu einer taktischen Entscheidung. „Man konnte dieselben Höhlen spielen, aber mit unterschiedlichen freischaltbaren Charakteren. Man musste herausfinden, welche Fähigkeiten zu den Herausforderungen einer Höhle passten", argumentiert Spitalny.

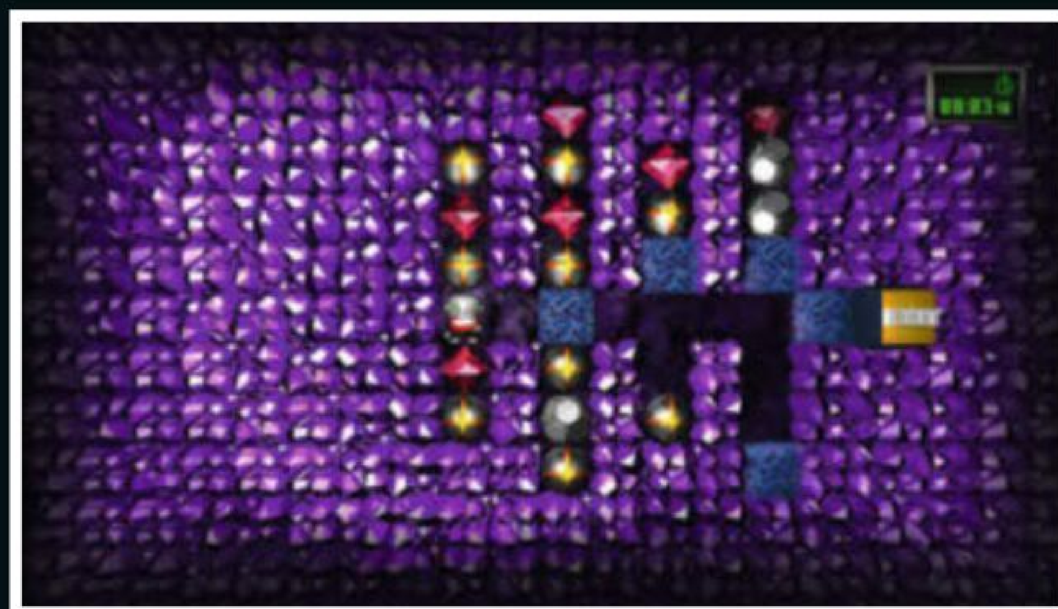


» [GBA] Das Rotations-Power-up gab es in *Boulder Dash EX*.

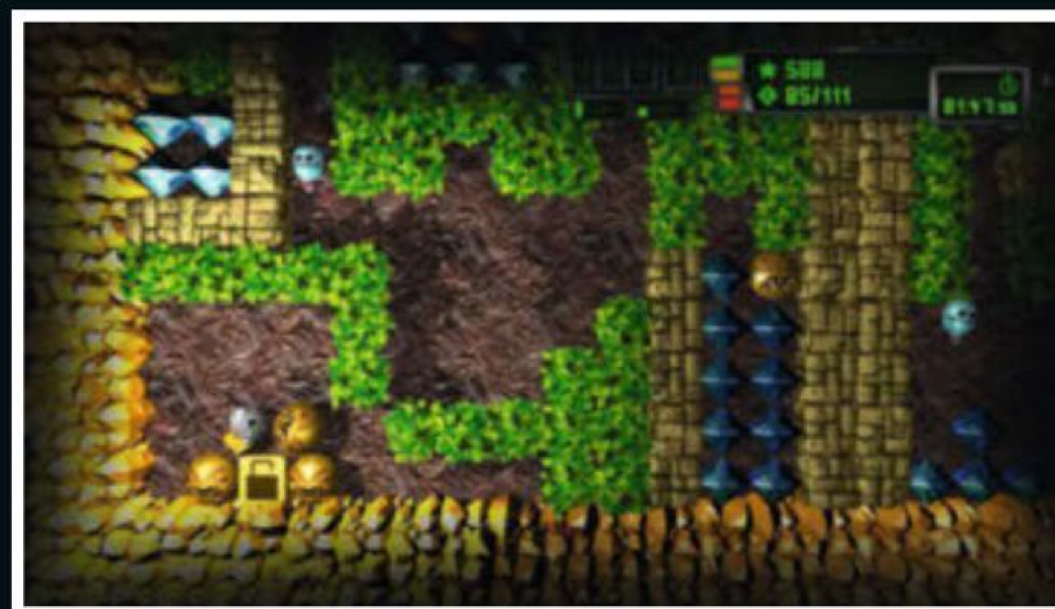
» [DS] Felsblöcke waren in den *Rocks!*-Bosskämpfen wichtig.







» [PC] Der Rätselmodus in *Boulder Dash-XL* war nicht einfach.



» [PC] In *Boulder Dash-XL* gab es Rockford und Crystal.

Fünf Jahre später nutzt BBG Entertainment in *Boulder Dash Deluxe* ein in der Wirkung ähnliches System: In den Schatztruhen findet man Teile, aus denen sich Power-ups herstellen lassen. „Wenn man das Spiel schneller spielen will, verwendet man nicht einfach ein Geschwindigkeits-Power-up, sondern baut sich Rollschuhe", erklärt Spitalny.

Der 2021er-Titel *Boulder Dash Deluxe* richtet sich sowohl an Fans des Originals als auch an jüngere Spieler, erklärt BBG-Gründer Stephan Berendsen. „Einige ältere Fans wollen nur Retro-Sachen. Aber wir wollen auch neue Spieler an *Boulder Dash* heranführen. Also haben wir für sie etwas Neues gemacht mit ausgefallenen Gegnern, die Kindern gefallen könnten. Sie können auch ihre Spielfigur gestalten, das mögen jüngere Spieler. Für die Älteren haben wir eine Retro-Welt."

»Jüngere Spieler können ihre Spielfigur gestalten. Für die Älteren haben wir eine Retro-Welt.«

STEPHAN BERENDSEN

Gemeint ist die Liepa World, die sich mit 20 von Peter Liepa entworfenen Höhlen an Spieler der ersten Stunde richtet. Stephan Berendsen zur Zusammenarbeit: „Es hat eine Weile gedauert, weil er immer alles perfekt machen will. Aber wir sind sehr zufrieden mit den Höhlen, und er hat sich gefreut, wieder Teil der Serie zu sein, denn sie ist immer noch sein Baby."

Berendsen hält mittlerweile die Rechte an der Marke *Boulder Dash* und plant schon deren Zukunft. „Wir wollen ein Multiplayer-*Boulder Dash* machen, weil die Leute gerne gegeneinander und miteinander spielen", verrät er. Darin werde es mehr Power-ups und neue Levels geben. Auch eine VR-Version steht auf der Liste. Die Spieler sollen sich unter der Erde in Höhlen befinden. „Das dürfte ein tolles Erlebnis werden."

Das letzte Wort gebührt Serien-Erfinder Peter Liepa. Wenn er Jahrzehnte nach der Premiere auf seine Schöpfung zurückblickt, finde er es toll, dass es so viele Spieler gibt, die den Titel als Kind gespielt haben. „Über *Boulder Dash* hatte ich die komplette Kontrolle. Es lief auf einer festen Plattform und ich traf alle Designentscheidungen. Es sollte Spaß machen. Ich bin sehr zufrieden mit dem Ergebnis!" *



» [PC] In *Boulder Dash 30th Anniversary* gab es einen Drachen.

» [PC] In *Boulder Dash Deluxe* gibt es neue tierische Gegner wie Haie.



EVOLUTIONSSTUFEN

DIGITAL DASH

Richard Spitalny über die Online-Serie.

RG: Was war der Sinn der Party-Ballons beim Weihnachts-*Boulder Dash*?

RS: *Boulder Dash Xmas* wurde von Solware ohne unsere Erlaubnis veröffentlicht. Wir teilten ihnen mit, dass wir Partner werden mussten, wenn sie das Spiel weiterhin verkaufen wollten. Der Grund für die Ballons war, dass sie schweben. Dadurch sollte eines der Schlüsselelemente, die fallenden Felsbrocken, auf den Kopf gestellt werden.

RG: Wieso war *Boulder Dash Treasure Pleasure* vollgestopft mit gewalttätigen Power-ups?

RS: Durch die Cartoon-Grafik kamen sie mir nicht gewalttätig vor. Explosionen gab es außerdem schon im Original-*Boulder Dash*. Wir gaben den Spielern durch Zünder, Bomben und Hämmer mehr Möglichkeiten. Der Schwerpunkt lag für mich auf der Taktik.

RG: Warum gab es in *Boulder Dash Pirate's Quest* die optionale weibliche Spielfigur Crystal?

RS: Ich war davon überzeugt, dass es viele Frauen und Mädchen gibt, die mit einer weiblichen Figur spielen wollten. Die Online-Rangliste bestätigte das nach der Einführung. Es blieb ja das gleiche Spiel. Hätte es spezielle Welten für Rockford und Crystal gegeben, wäre das kontraproduktiv gewesen.





Dracula ist einfach nicht totzukriegen! Selbst im 19. Serienteil *Aria of Sorrow* nicht. Und das, obwohl die Handlung sowohl in der Zukunft spielt als auch in Japan – das ja nun nicht gerade neben Transsylvanien liegt, wo der olle Blutsauger traditionell seine Zähnchen wetzt. Macht nichts: Die Entwickler lassen unseren neuen Helden einfach einen Shinto-Schrein erklimmen, schon landet er in einer Parallelwelt und vor einem verdächtig bekannt wirkenden Gemäuer.

Als *Castlevania* (Original: *Akumajoo Dracula)* 1986 für NES erschien, glich es nur ansatzweise dem, was wir heute von einem *Castlevania* erwarten. Es war ein reiner Action-Plattformer; die frei erkundbare Karte sowie RPG-Features kamen erst 1997 mit *Castlevania: Symphony of the Night* für PS1/Game Boy. Doch das Setting blieb im Prinzip dasselbe: Immer ging es um die Verstrickungen der Vampirjäger-Familie Belmont oder weiterer Handlungsträger mit dem Blutfürsten Dracula. *Aria of Sorrow* (2003) rüttelte endlich am altbekannten Szenario – zumindest vordergründig.

Als westlicher Austauschschüler Soma Cruz leben wir in der japanischen Stadt Hakuba. Dort steigen wir anfangs mit Klassenkameradin Mina eine endlos wirkende Treppe hinauf. Als der Schrein erreicht ist, werden wir mit ihr in eine fremde Dimension entrückt – und stehen vor einem dräuenden Gothic-Schloss. Bösartige Flugwesen greifen uns an, nur die Hilfe eines Fremden rettet uns. Obwohl wir im Jahr 2035 sind und Dracula 1999 „für immer" weggeschlossen wurde, können wir uns schon denken, was uns ungefähr erwartet.

Unser Protagonist ist natürlich ahnungslos. Um einen Rückweg in die echte Welt zu finden, beginnt er, das Gemäuer zu erkunden – Mina bleibt am Eingang zurück. Dort gibt sie uns fortan grobe Tipps, sollten wir nicht weiterkommen. Außerdem siedelt sich dort bald der Soldat Hammer an, bei dem wir uns gegen Geld besser ausrüsten können, sollten die in den Plattform-Levels fest verteilten oder von Gegnern erbeuteten Waffen nicht reichen.

Dass Soma Cruz verdächtig nach dem *Symphony of the Night*-Helden Alucard (schlohweiß-wallendes Haar, feminin-feine Gesichtszüge, und lest den Namen ruhig mal rückwärts) aussieht? Geschenkt. Dass die Spielmechanik stark an dieses sowie die direkten GBA-Vorgänger *Harmony of Dissonance* (2002, wiederum mit ähnlichem Helden-Sprite: Juste Belmont) und *Circle of the Moon* (2001) erinnert? Stört nicht. Denn erstens macht die Metroidvania-Formel einfach Spaß, und zweitens gibt es gewichtige Neuerungen.

Im Vergleich zum dissonant-harmonischen Vorgänger zeigt sich bereits die Grafik verbessert: Offensichtlich beherrscht Konamis internes Tokio-Studio mittlerweile die GBA-Hardware und zaubert knackige, stimmungsvolle Grafik auf den Mini-Screen. Doch haben Altmeister Koji Igarashi (Producer) und Neumeister Junichi Murakami (Director) auch spielerisch Beachtliches geändert.

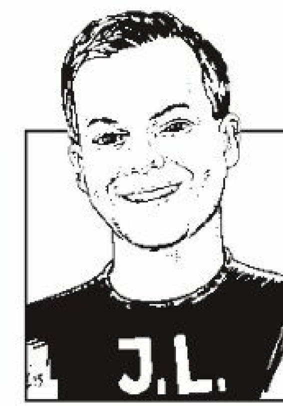
Auftritt Taktisches-Seelen-System: Jeder der über 100 Gegnertypen kann beim Ableben seine Seele zurücklassen, die uns seine Fähigkeit schenkt. Jeweils eine rote, blaue und gelbe Seele dürfen wir gleichzeitig ausrüsten. Die roten sind überwiegend Fernangriffe wie „Böser Metzger" (Wurfmesser), „Wassergeist" (Wasserpistole) oder „Fledermaus" (Ultraschallwellen), andere wie „Gespenst" erschaffen ein Hilfsmonster. Die blauen Seelen aktivieren eine magiekostende Aura, so erzeugt „Buer" eine rotierende Flammenwand um uns herum, und „Flugrüstung" lässt uns sanfter fallen sowie weiter springen. Die gelben Seelen schenken uns einen passiven Vorteil, beispielsweise macht uns „Zombie" stärker, wenn wir vergiftet sind, und „Geistertänzer" hebt unseren Glückswert.

Wie bei einem RPG steigen durchs Monstertöten Level, Lebensenergie und Magie unseres Helden. Zudem verfügt er über Werte für Angriff und Defensive (ergeben sich beide aus der Ausrüstung) sowie Stärke, Konstitution, Intelligenz und eben Glück. Wir können je eine Waffe, eine Kampfkleidung und ein Amulett tragen, um unsere Werte zu tunen. Dazu kommen auch noch typische *Castlevania*-Fähigkeiten, die wir uns mit der Zeit aneignen: Dank „Grabwächter" dürfen wir zurückspringen, „Skelettklingen" lässt uns gleiten und „Malphas" bringt uns den ersehnten Doppelsprung und öffnet damit neue Gebiete.

Neben den schon erwähnten Figuren begegnen wir mit Sektengründer Graham Jones, Yoko Belnades, Genya Arikado und „J" einigen mehr oder weniger mysteriösen NPCs, die nicht immer unser Bestes im Sinn haben. Wir bekommen sie mit großen Porträts vorgestellt und lassen uns nicht allzu sehr von ihren kindlich-schlichten Sprüchen irritieren, die vermutlich der deutschen Übersetzung geschuldet sind.

Aria of Sorrow ist kein superlanges Spiel, in zwölf bis 15 Stunden sollten auch Leute durch sein, die nicht jeden der 16 Bossgegner gleich im zweiten Versuch besiegen. Ein paar Mal hing ich beim erneuten Spielen, aber wenn man brav die bekannten Gebiete abläuft, kommt man irgendwann an die Stelle, die man vorher übersehen hat oder die man dank neuer Fähigkeit überwinden kann. Bei der Orientierung hilft die Karte, die Durchgänge, Speicherpunkte und Teleporter zeigt.

Obwohl viele Bosse und manche Gegner schwer sind: Da normale Feinde beim Neubetreten eines Raums immer wieder neu auftauchen, kann man notfalls so lange „grinden", bis man irgendwann stark genug ist. Auch das Experimentieren mit Waffentypen und den Seelen macht manche ausweglos erscheinende Situation lösbar. Und so rennen, dashen, springen und fliegen wir geschmeidig durch die Levels und über die Plattformen, unserem Schicksal entgegen. *



Von Jörg Langer

DENKWÜRDIGE MOMENTE


DARUM EIN KLASSIKER

Grafik- und Spielwitz-Overkill

Castlevania: Aria of Sorrow perfektioniert das durch *Metroid* und *Symphony of the Night* (und ältere Spiele) begründete Metroidvania-Prinzip und fügt RPG-Elemente hinzu. Das führt zu großer spielerischer Freiheit, sowohl beim Erkunden der nicht-linearen Levels als auch beim Helden-Tuning (siehe auch Waffen und Taktische Seelen). Das Ganze spielt sich flott, ist nicht zu frustig und glänzt nicht zuletzt grafisch und in der Gegner-Vielfalt.



SKILL-KLAU

Taktische-Seelen-System

Bei jedem getöteten Monster gibt es die Chance, dass es seine Seele zurücklässt – und damit seine Fähigkeit. Egal ob bogenschießende Skelette, energieblitzaussende Fledermäuse oder rotierende Flammenräder, denen wir insbesondere bei Aufstiegen gerne begegnen: Sie droppen irgendwann ihre Spezialfähigkeit, die wir dann taktisch nutzen können. So lässt sich unser Held immer wieder tunen oder auf bestimmte Gegner spezialisieren. Genial!



WAFFEN-AUSWAHL

56-mal Qual der Wahl

Schon immer gab's bei *Castlevania* zig Waffen, vom Wurfmesser bis zur Peitsche. *Aria of Sorrow* aber enthält ein ganzes Arsenal: 22 Schwung- und 18 Stich-Utensilien sowie 7 Lanzen und 9 weitere Tötungsgadgets (zum Beispiel ein Lasergewehr) warten auf euch. Sie unterscheiden sich neben dem Schaden auch in Reichweite, Tempo und Angriffsradius. So ist die im Bild gezeigte Großaxt langsam, aber stark und erreicht oft auch fliegende Gegner.



WIEDERSPIELWERT

Nur 12 Stunden?

Wer angesichts von „nur" grob zwölf Stunden Spielzeit (oder weniger, bei Cracks) mangelnden Gegenwert fürs Geld wittert, sei beruhigt: Zum einen erlauben die vielfältigen Waffe-Seelen-Kombinationen ganz andere Skillungen beim nächsten Durchgang, zum anderen warten einige Extras wie ein geheimer spielbarer Charakter. Und 100-Prozent-Komplettierer haben ewig zu tun, bis sie alle Seelen, Rüstungen und Waffen besitzen.



BESTER MOMENT

Die Bosse

Der Kampf gegen die 16 Bosse ist für mich das Highlight, gerade weil ich mich durch Waffen und Taktische Seelen auf sie einstellen kann. Sie variieren stark: Manche wie der abgebildete Balore brachten mich schon vor 17 Jahren so sehr zum Fluchen, dass ich von meiner Ehefrau ein spätabendliches Spielverbot auferlegt bekam. Andere gibt es in bis zu drei Inkarnationen (die bei den „16 Bossen" schon mitgezählt sind), deren erste auch mal kinderleicht ist.



REMASTER-KOMFORT

Castlevania Advance Collection

Die 2021er-Collection (mit den drei GBA-Castlevanias) machte mir Lust, *Aria of Sorrow* noch mal auf GBA SP zu spielen. Immer noch klasse, der kleine Klappkamerad! Doch das Backlight macht die Grafik zu hell (sie war auf normale GBAs ausgerichtet), der Sound klingt schlechter und es fehlen die Extrafeatures wie freies Speichern, anpassbare Steuerung, PS4-Trophäen und HD-Enzyklopädie. Also: Kaufempfehlung für die Neuauflage!



FAKTEN

- **» PLATTFORM:** GBA, SPÄTER WII U (VIA *CASTLEVANIA ADVANCE COLLECTION* AUCH PC, SWITCH, PS4/5, XBOX ONE/SX)X
- **» PUBLISHER:** KONAMI
- **» ENTWICKLER:** KONAMI
- **» VERÖFFENTLICHT:** 2003
- **» GENRE:** ACTION-RPG-HÜPFSPIEL

Was die Presse sagte …

Gamespot.com 9.5.2003 (8,6/10)

„*Aria of Sorrow* ist ein großartiges Actionspiel vom Schlage eines *Symphony of the Night* oder *Super Metroid*. Es reiht sich stolz bei den besten GBA-Actionspielen ein."
(Greg Kasavin)

Man!ac 12/2021, Test der Advance Collection (87/100)

„Auch wenn ich mich über einen Rasterfilter gefreut hätte, lässt diese Sammlung kaum Wünsche offen. Qualitativ sticht bei den drei GBA-Spielen *Aria of Sorrow* hervor, das sich nicht vor dem famosen Ahnen *Symphony of the Night* verstecken muss."
(Thomas Nickel)

Was wir denken

Aria of Sorrow hebt sich mit seinen RPG-Elementen von anderen Serienteilen ab und spielt sich noch heute auf GBA gut – noch besser aber im Remaster für moderne Plattformen!

EXPERTENWISSEN

YAKU

IM LAUFE DER 90ER ENTWICKELTE SICH EINE ERFOLGSFORMEL AUS GANGSTERN, PISTOLEN UND GEWALT. AUCH SEGA VERSUCHTE SICH DARAN, ALLERDINGS ZUERST NUR IN JAPAN. KOMMT MIT UNS IN DIE STRASSEN VON KAMUROCHO IN EINEM FIKTIVEN TOKIO!

Anfang der 2000er Jahre war Sega damit beschäftigt, sich nach dem Scheitern als Konsolenhersteller auf das Leben als Entwickler und Publisher einzustellen. Das Studio gewährte anderen Plattformen den Zugang zu seinen Exklusivtiteln und entwickelte nur noch vereinzelt neue Spiele, wie beispielsweise *Billy Hatcher and the Giant Egg*. Wenige ältere Spiele lebten wieder auf, wie etwa *Shinobi* auf der PS2 oder *Panzer Dragoon Orta* auf der Xbox.

» [PS2] Natürlich dürfen die berühmten Schnäppchenhäuser nicht fehlen.

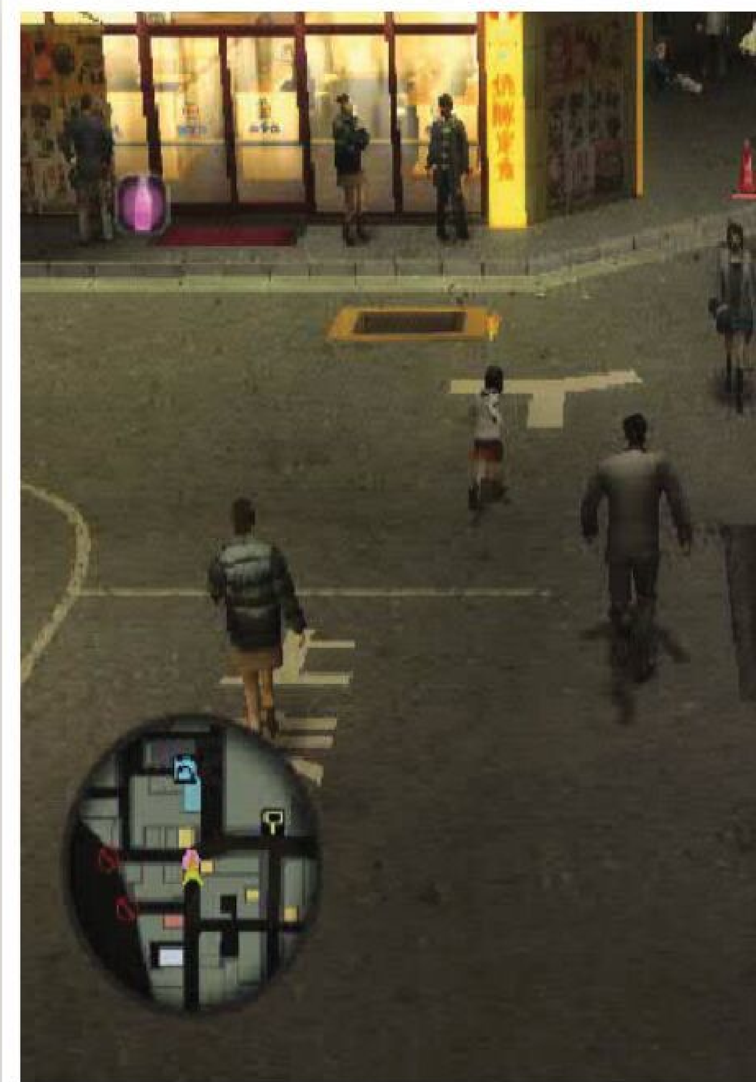


Diese kleinen Erfolge waren aber bei Weitem nicht genug. Denn obwohl sich Sega nach fünf verlustreichen Jahren aus dem Konsolengeschäft zurückgezogen hatte, befand sich das Unternehmen immer noch in den roten Zahlen. Ein neuer Hit war dringend nötig.

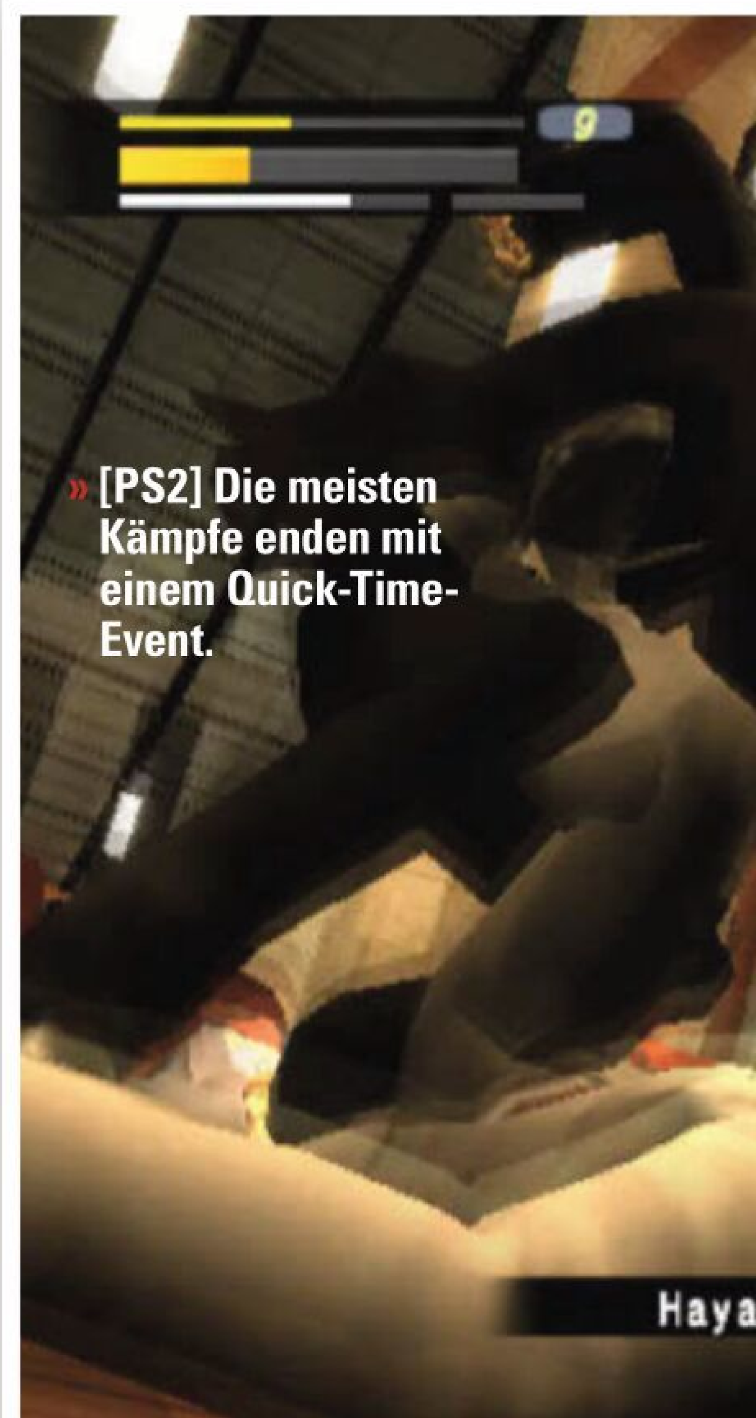
Sega war nicht das einzige japanische Unternehmen, das zur Jahrtausendwende finanziell zu kämpfen hatte. Die westlichen Studios erlebten einen Aufschwung, da erfahrene PC-Veteranen damit begannen, Spiele für Konsolen zu entwickeln. Der neue Zeitgeist erwartete düsteren Realismus, der auf ein reiferes Publikum abzielte, und diese Blockbuster waren sehr teuer in der Entwicklung. Um wettbewerbsfähig zu bleiben, fusionierten in dieser Zeit viele der führenden japanischen Spielefirmen: Square und Enix, Bandai und Namco sowie Sega und Sammy. In dieser neuen Ära entstand auch *Yakuza* – oder *Ryu Ga Gotoku*, wie es in Japan bekannt ist: „Wie ein Drache".

Das neue Projekt war ein großes Risiko, vor allem, weil es zuvor bereits sowohl von Nintendo als auch von Microsoft abgelehnt worden war. Einer der Gründe dafür war der Produzent Toshihiro Nagoshi, der bei Amusement Vision bisher für familienfreundliche Unterhaltung gesorgt hatte. Zu seinen überaus farbenfrohen Kreationen zählten unter anderem *Super Monkey Ball, Virtua Striker 3* oder *F-Zero GX*.

Für *Yakuza* konzentrierte er sich bewusst auf die Zielgruppe der erwachsenen japanischen Gamer. Er siedelte das Spiel im modernen Tokio an, genauer gesagt im beliebten und etwas zwielichtigen Rotlichtviertel Kabukicho im Bezirk Shinjuku. Die (für normale Touris- ▶



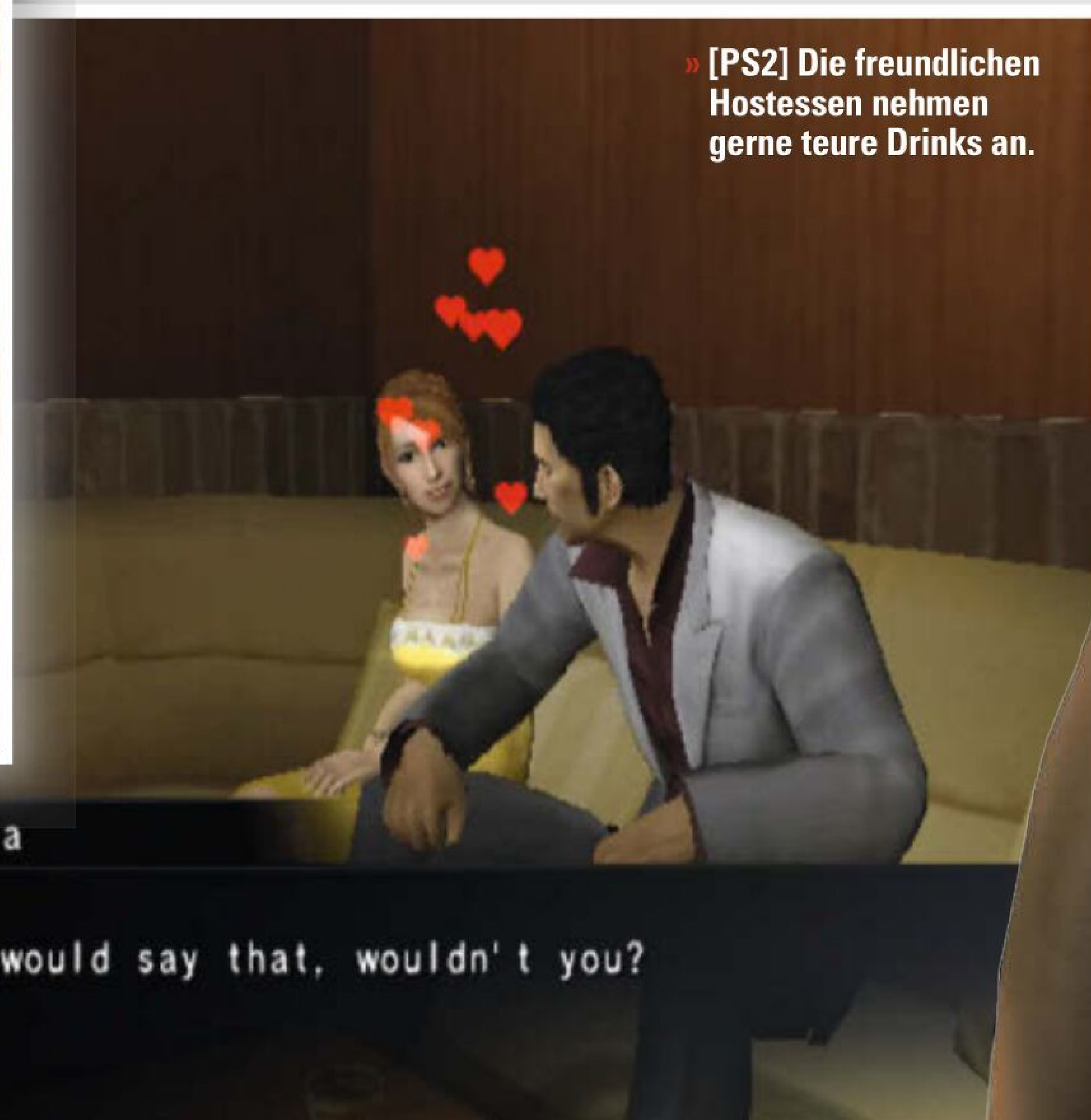
» [PS2] Verliert die Kleine auf keinen Fall aus den Augen.



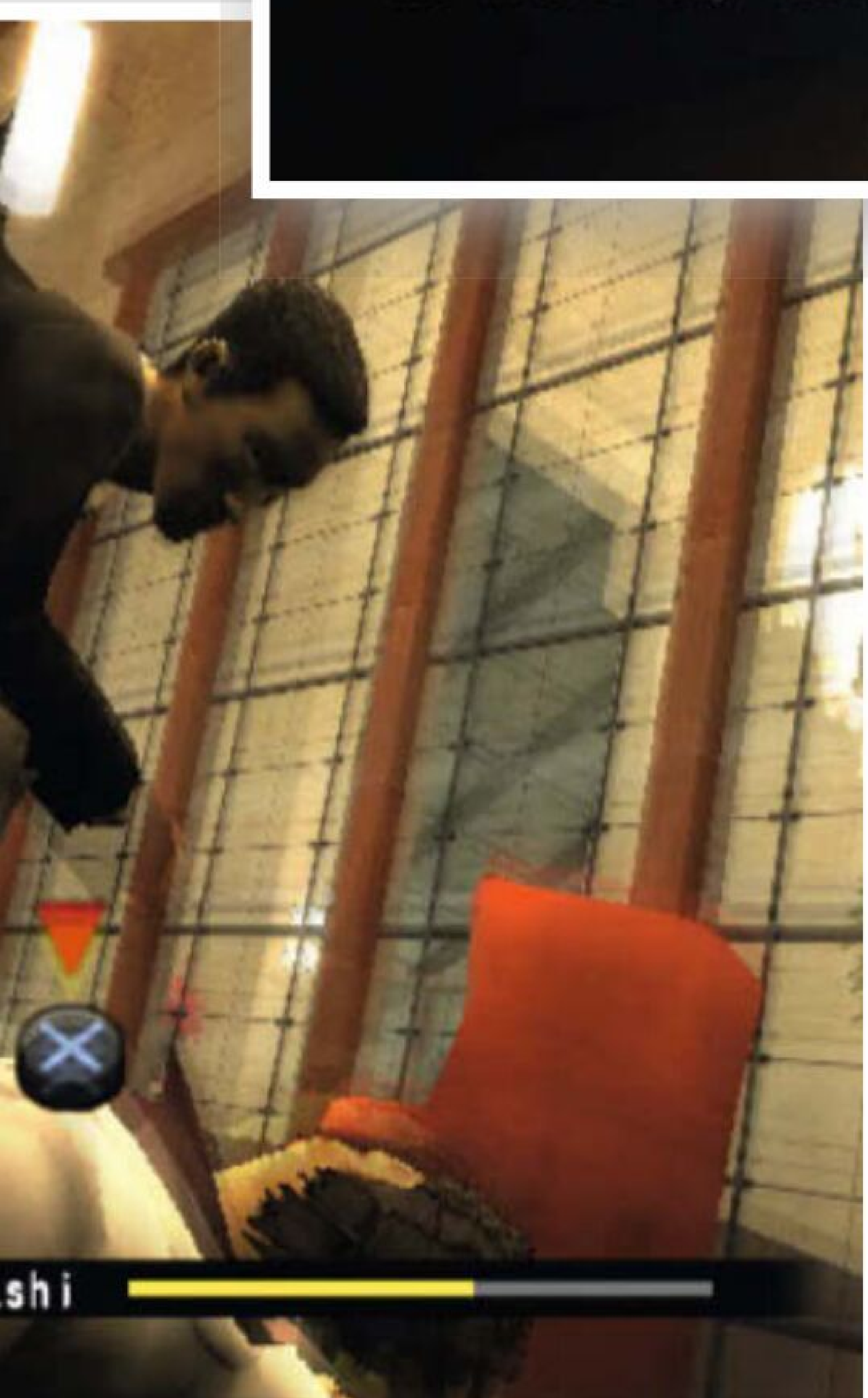
» [PS2] Die meisten Kämpfe enden mit einem Quick-Time-Event.

» DAS NEUE PROJEKT WAR EIN GROSSES RISIKO. «





» [PS2] Die freundlichen Hostessen nehmen gerne teure Drinks an.







YAKUZA AUF DER LEINWAND

TAKASHI MIIKE GEHT AUF NUMMER SICHER.

Like a Dragon erschien 2007 in den japanischen Kinos und basierte direkt auf *Yakuza*. Kamurocho wird von einer Hitzewelle geplagt, und die Ereignisse überschlagen sich im Dunkel der Nacht. Einige Nebenhandlungen sind Takashis Feder entsprungen, darunter ein Banküberfall von zwei ziemlich ahnungslosen Gangstern.

Der Regisseur Takashi Miike ist international angesehen und kein Unbekannter in Sachen *Yakuza*-Verfilmungen. Die sehr gewalttätigen Filme *Ichi the Killer* und *Audition* sind nur zwei seiner Erfolge. Im Vergleich dazu ist *Yakuza* eine zahme Angelegenheit.

Der Hauptdarsteller der Verfilmung kann nicht überzeugen: Kazuki Kitamura sieht etwas zu jung aus für einen hartgesottenen Kiryu und erinnert eher an einen Cosplayer als an einen Gangster. Zu seinem Leidwesen stiehlt ihm Gorō Kishitani, der seinen psychotischen Gegenspieler Majima mimt, die Show.

2006 brachte Sega vier Episoden heraus, die Kiryus, Nishikis und Yumis Vergangenheit im Waisenhaus thematisieren. Auch für die Zukunft ist vorgesorgt, denn ein neuer Film ist bereits in der Produktion.

» DIE STADT FÜHLT SICH WIE EIN ECHTER ORT AN. «







IM SUMPF DES

KAZUMA KIRYU

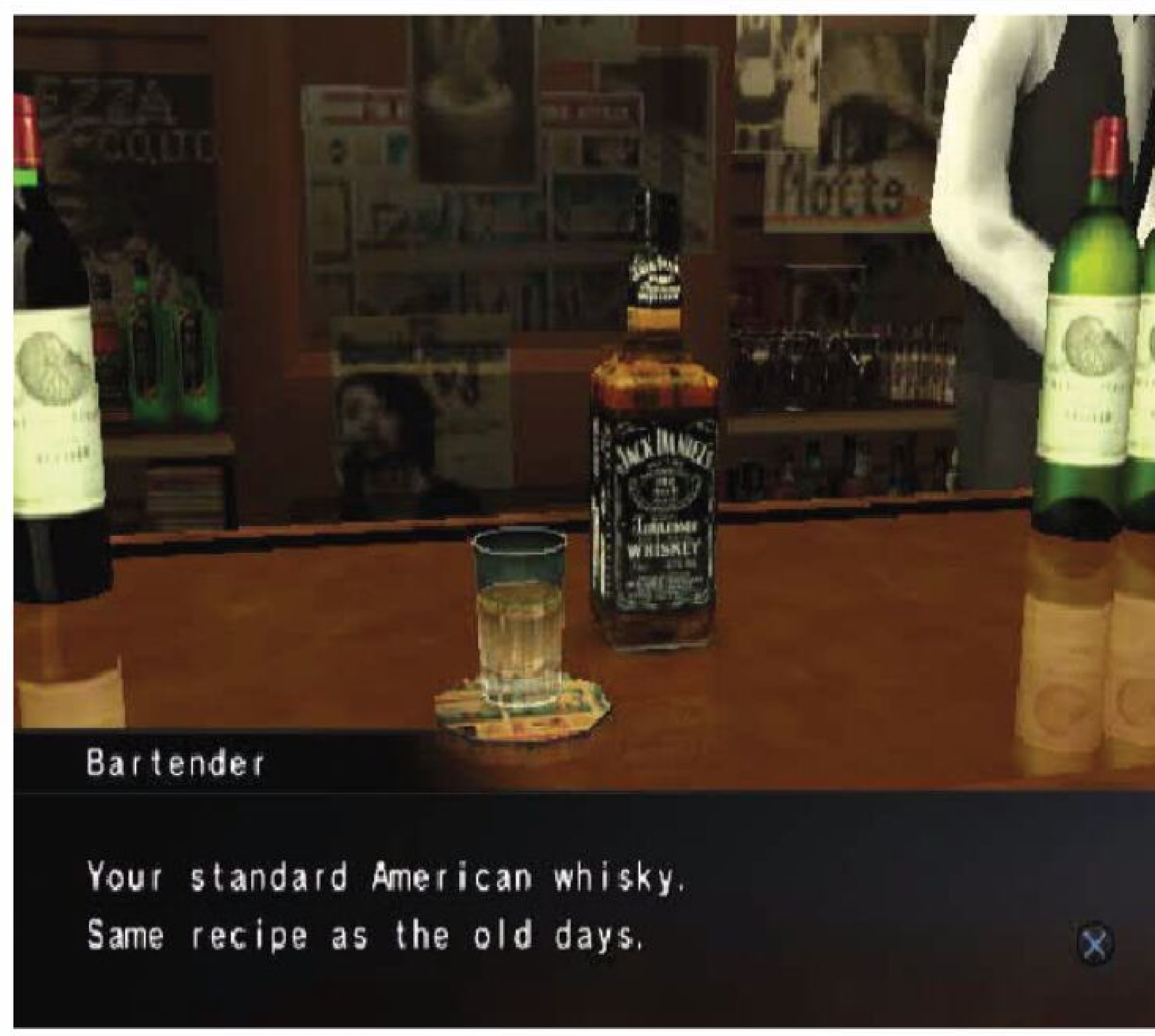
Kazuma ist auch als „Drache von Dojima" bekannt. Er übernimmt die Verantwortung für einen Mord, den Nishiki an dem Familienoberhaupt ihres Clans begangen hat. Zehn Jahre nach diesen Ereignissen taucht er wieder auf, um Anschluss zur Familie zu finden.

AKIRA NISHIKIYAMA

Kazuma und Nishiki haben sich schon früh Bruderschaft geschworen. Nishiki ließ sich einen Koi auf den Rücken tätowieren, angelehnt an die Sage des Kois, der ein Drache wurde. Das Tattoo soll sein Bestreben zeigen, innerhalb des Tojo-Clans aufzusteigen.



» [PS2] Die Waren der kleinen Geschäfte sind sehr detailliert dargestellt.



» [PS2] Sega hat wie immer keine Scheu vor Produktplatzierungen.



▶ ten komplett ungefährliche) Gegend war die perfekte Vorlage für den fiktiven Stadtteil Kamurocho, den ihr nach Herzenslust erkunden könnt. Die emotionale, dramatische und sehr verwickelte Geschichte stammt aus der Feder von Hase Seishu, einem japanischen Romanautor, der für seine *Yakuza*-Krimis bekannt ist.

Böse Zungen behaupteten, dass *Yakuza* nicht zu Sega passte und das Spiel nur ein Versuch war, den Erfolg von *Grand Theft Auto* nachzuahmen. Das ist ein nicht in der Realität verhafteter Vorwurf, denn mit *GTA* hat *Yakuza* so gut wie nichts zu tun. So ist die Spielwelt viel kleiner, man kann keine Autos fahren (in einzelnen Serienteilen schon, dann aber als „Minispiel"), und der Kampfstil erinnert stark an *SpikeOut* aus dem Jahr 1998, das seinerseits von *Streets of Rage* inspiriert war. Bereits in jener Mega-Drive-Serie konntet ihr bestimmte Objekte in der Umgebung greifen, um euren schlagkräftigen Argumenten mehr Nachdruck zu verleihen – und so hämmert man bei *Yakuza* nicht nur auf die Buttons, um Kombos auszulösen, sondern schleudert auch Fahrräder und anderes Spielwelt-Inventar gegen Feindköpfe.

Auch Versuche, die japanische Kultur in Spielen darzustellen, lassen sich bereits in der Dreamcast-Ära finden. Wir erinnern hier gerne an das grandiose *Shenmue*, an dem Nagoshi ebenfalls arbeitete, aber auch *Jet Set Radio* spielt in einer fiktiven japanischen Großstadt.

Der Fokus auf das heimische Publikum ermöglichte es Sega, Inhalte und Marken einzubeziehen, mit denen die Japaner wohlvertraut waren. Für westliche Spieler gehörten schmuddelige Bars in Open-World-Spielen zum Standardrepertoire – aber ausgiebige Gespräche mit weiblichen Bedienungen in einem Cabaret-Club waren doch eher ungewöhnlich. Für die Entwickler war diese Form des Soziallebens nichts Besonderes, verbrachten sie doch selbst Zeit in solchen Lokalitäten.

Die Detailverliebtheit der Spielwelt und die zahlreichen Möglichkeiten zur Entschleunigung verleihen *Yakuza* seinen Reiz gegenüber der westlichen Konkurrenz. Es stimmt, Kamurocho ist vergleichsweise klein, und die Spielwelt lässt sich nicht flüssig erkunden. Das Spiel friert sozusagen kurz ein, während die nächste Straße geladen wird, die zudem nur aus weitgehend festen Kameraperspektiven gezeigt wird. Trotz dieser Einschränkungen fühlt sich die Stadt wie ein echter Ort an, der das reale Leben widerspiegelt. Ihr bewegt euch durch geschäftige Menschenmassen von Arbeitern, Markt- ▶



VERBRECHENS

DIE HAUPTDARSTELLER AUS *YAKUZA.*

YUMI SAWAMURA

Yumi wuchs zusammen mit Kazuma und Nishiki in einem Waisenhaus auf. Ihre Geschichte wird dramatisch, als das Clanoberhaupt sie entführt und sie bedrängt. Zwar kann Nishiki sie retten, allerdings erleidet sie ein Trauma, wodurch sie ihre Erinnerungen verliert.

HARUKA SAWAMURA

Die Neunjährige ist sehr besonnen und willensstark. Sie ist auf der Suche nach ihrer Mutter, Yumis jüngerer Schwester. Kazuma nimmt sie bei sich auf, und zusammen ziehen die beiden jede Art von Ärger magisch an.

MAKO DATE

Der Detective ist einer der wenigen moralisch integren Polizeikräfte der Spielwelt. Für Gerechtigkeit und Wahrheit würde er alles tun. Er glaubt an Kazumas Unschuld und schließt sich mit ihm zusammen, um das verschwundene Geld des Tojo-Clans zu finden.

SHINTARO FUMA

Der Anführer der Dojima-Familie ist ein skrupelloser Auftragsmörder. Um sich von seiner Schuld zu befreien, betreibt er das Sunflower-Waisenhaus. Er ist Kazumas Adoptivvater und hat für ihn immer einen hilfreichen Hinweis parat.







HIGHLIGHTS IN KAMUROCHO

ZEIT ZUM DURCHATMEN.





DAHEIM IN SERENA

1 In Serena könnt ihr euch zurückziehen und euch ein paar Drinks genehmigen. Außerdem könnt ihr hier speichern oder euch alte Zwischensequenzen ansehen. Fühlt euch allerdings nicht zu sicher, später könnt ihr hier in einen Hinterhalt geraten.



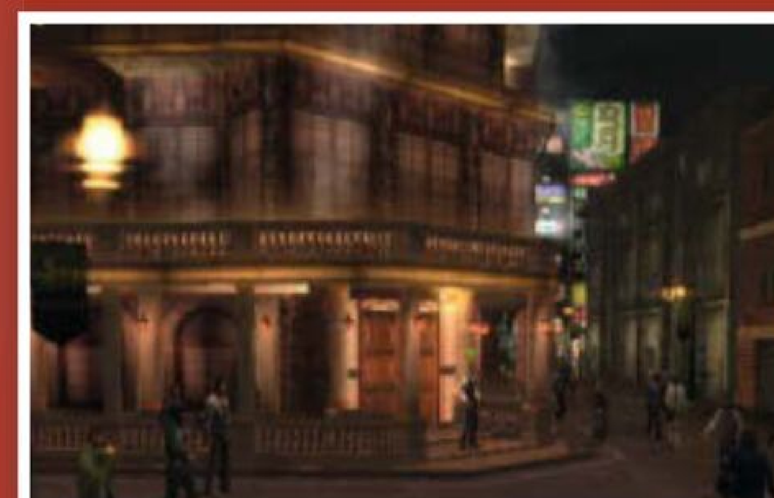
AB IN DIE SPIELHALLE

2 Ihr findet zwei Club-Sega-Arcaden in Kamurocho, die am Theater Square ist jedoch deutlich größer. Das schicke *Virtua Fighter 4*-Kabinett ist leider nicht spielbar, dafür könnt ihr euch am sehr schwierigen *UFO Catcher* versuchen.



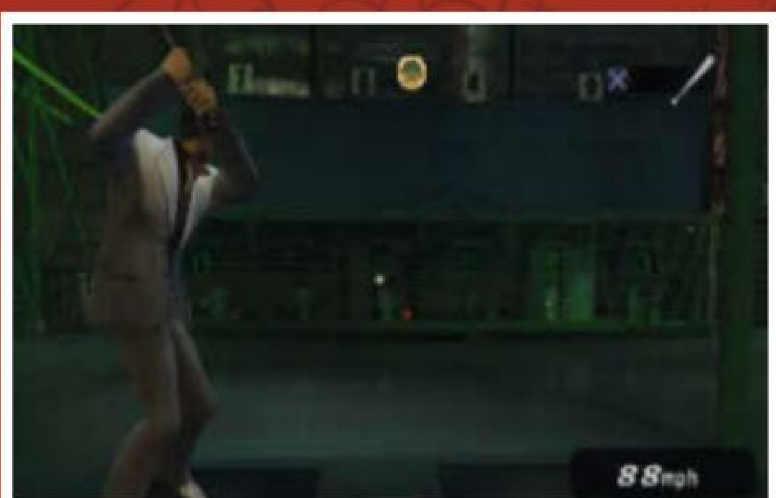
ZWEI FÄUSTE FÜRS FEGEFEUER

6 Der West Park ist von den vielen Obdachlosen der Stadt bevölkert. Im Untergrund befindet sich ein Vergnügungsgebiet namens Purgatory, voll mit Kaufhäusern, Casinos und natürlich auch einem tödlichen Cage-Fighting-Ring.



OOH, AH, SHANGRI-LA

7 An dieser sehr exklusiven Örtlichkeit treffen sich die Reichen und Schönen. Was ihr hier genau wollt, ist etwas unklar, macht euch aber auf einen Showdown mit Majima bereit, der mit einem Müllaster den Eingangsbereich umdekoriert.



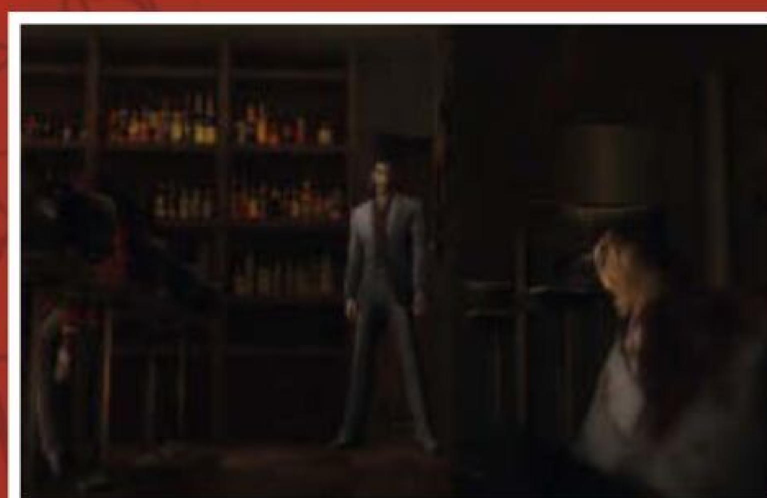
TECHNIKTRAINING

3 Im Yoshida Batting Center könnt ihr eure Fähigkeiten mit dem Baseballschläger trainieren, ihr findet Modi von leicht bis schwer. Wo genau diese Fähigkeiten eingesetzt werden, obliegt schlussendlich eurer kreativen Vorstellung.



EINARMIGE BANDITEN

4 Das Volcano mit seinem großen Neonschild in der Nähe des Theater Square ist kaum zu übersehen. Hier könnt ihr nach Lust und Laune eure Yen verzocken und Preise gewinnen. Mit viel Glück erhaltet ihr Power-ups oder Geschenke für eure Lieblings-Hostess.



BLUTBAD IM BACCHUS

5 Es gibt einige Kneipen in Kamurocho, aber das „Bacchus" ist wohl am ungemütlichsten. Das liegt vielleicht daran, dass sowohl der Inhaber als auch alle Gäste niedergeschossen wurden, kurz bevor ihr eintretet. Ihr findet hier Haruka, die sich verstecken konnte.



MILLENNIUM SHOWDOWN

8 Der Millennium Tower ist das größte Gebäude im Zentrum von Kamurocho. Ganz oben findet ihr eine Bar namens Ares, in der Mizuki angeblich arbeiten soll. Das Hochhaus ist in der gesamten Serie Schauplatz für viele dramatische Höhepunkte.


» [PS2] Wer einen Welpen rettet, kann kein schlechter Yakuza sein, oder?

schreiern und Vergnügungssüchtigen, und besucht verschiedene Läden oder Restaurants.

Dazu wird auf natürliche Art eine umfangreiche Geschichte erzählt, die euch Stück für Stück in ein komplexes Geflecht aus Yakuza-Rivalitäten eintauchen lässt. Neben der Story findet ihr Einheimische, die euch seltsame Nebenaufgaben stellen, oder verschiedene Minispiele, für die ihr eure hart verdienten Yen ausgeben könnt. Auch kleine Quick-Time-Events oder Verfolgungsjagden lockern den Alltagstrott auf.

Die Entwicklung der Spielfiguren fügt sich schön in die Story ein. In *Yakuza* bekommt ihr es mit einer Vielzahl von Charakteren zu tun, von den vielen Schergen der Unterwelt ganz zu schweigen. Ihr spielt als Kazuma Kiryu, der trotz seiner Mitgliedschaft im organisierten Verbrechen sympathisch wirkt. Er ist kein typischer Anti-Held und auch keine Figur, die offensichtlich als gut oder böse einzustufen ist. In Wahrheit ist er ein einfacher, aber ehrenwerter Kerl, der die Schwachen beschützt und der trotz der Verwendung diverser Waffen nicht tötet. Tatsächlich enden die meisten Kämpfe damit, dass sich eure Angreifer dafür entschuldigen, Ärger gemacht zu haben, und euch mit ein paar dringend benötigten Moneten gnädig stimmen wollen.


bwohl Sega das Spiel speziell für den japanischen Markt entwickelt hat, unternahm man große Anstrengungen, *Yakuza* für den westlichen


» [PS2] Das Hauptquartier des Tojo-Clans ist prächtig ausgestaltet.



Markt zu konvertieren. Für die Synchronisierung der Hauptfiguren wurden sogar Hollywood-Stars wie Michael Madsen, Eliza Dushku oder Mark Hamill engagiert. Leider kam das Spiel für die PS2 etwas zu spät auf den Markt, die HD-Ära war mit der Xbox 360 bereits eingeläutet.

Yakuza (samt seiner diversen Fortsetzungen) kam auf dem westlichen Markt lange nicht über den Status eines Geheimtipps hinaus – während es in Japan ein echtes Schwergewicht ist, was sich unter anderem auch in Standgrößen auf der Tokyo Game Show manifestiert. Es verkaufte sich dort mehr als eine Million Mal.

Übrigens hat der zuletzt erschienene siebte Serienteil auch in Europa den Geheimtipp-Status abgelegt – und gleichzeitig das Spielprinzip kräftig umgekrempelt: In *Yakuza 7* findet ihr kein Prügel-, sondern ein JRPG-Kampfsystem vor. Wer weiterhin traditionell Kombos auslösen mag, findet in den bislang zwei Teilen der *Judgment*-Serie (*Judgment*, 2019, und *Lost Judgment*, 2021) typische Serienteile, nur ohne Kazuma Kiryu als Held und ohne „Yakuza" im Namen.

Inzwischen erscheint fast jährlich ein weiterer Titel oder ein Prequel oder ein Remake der Serie. Probiert es am besten selbst und lasst euch die spaßige Tour durch Kamurocho (oder, je nach Serienteil, auch andere japanische Städte wie Osaka, Hiroshima, Sapporo oder Yokohama) nicht entgehen! *

YAKUZA REMASTER

GLEICHER GANGSTER, NEUER LOOK.

Zum zehnjährigen Jubiläum erschien mit *Yakuza Kiwami* eine komplett aufgearbeitete Version des ersten Teils. Das Spiel basiert auf der gleichen Engine wie *Yakuza 0*. Die Geschichte ist originalgetreu, der Rest des Spiels wurde deutlich verbessert.

Für die Spielwelt wurden fotorealistische Methoden angewandt, die Charaktermodelle sind hochauflösend und die Dialoge wurden komplett neu aufgenommen. Für uns Fans in Europa oder Amerika ist es das erste Mal, dass wir die Geschichte im japanischen Originalton erleben können. Neben den Erneuerungen fanden auch viele frische Inhalte ins Spiel.

Die Autoren nutzten ihren Freiraum für noch mehr verrückte Nebenquests. Dazu gehört auch Fan-Liebling Majima, der euch an verschiedenen Orten über den Weg läuft, um euch zu helfen. Die Idee dahinter ist, dass Kiryu nach zehn Jahren im Gefängnis nicht mehr in seiner alten Form sein kann. Durchaus logisch, und die Umsetzung passt hervorragend.

Technisch gesehen ist das Spiel eine direkte Fortsetzung des in den Achtzigern spielenden *Yakuza 0*. Kiryu übernimmt das Wechseln seines Kampfstils direkt aus dem Quasi-Vorgänger. Ihr findet in beiden Teilen viele Anspielungen aufeinander, wie zum Beispiel das Minispiel *Pocket Circuit*.

Kiwami erschien 2016 in Japan sowohl für die PS3 als auch für die PS4. Die Lokalisierungen, die erst 2017 erschienen, waren der PS4 vorbehalten. Konvertierungen für PC und Xbox One kamen 2019 beziehungsweise 2020 auf den Markt. Inzwischen ist die Hauptserie im Xbox Game Pass enthalten. Es gab für Neueinsteiger also nie eine bessere Möglichkeit, in den Genuss von Segas hervorragender Serie zu kommen.





Retro Gamer Travels

LOST IN TRANSLATION

Wie der Rest der Welt eure Lieblingsspiele erlebte.



JPN

» [SNES] Diese Prügelszene ist nur in der Japan-Version enthalten.

PRINCE OF PERSIA

JPN ➔ JPN
Japan ➔ Rest der Welt

PLATTFORM
SNES

ENTWICKLER
Arsys-Software

ERSCHIENEN
1992

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Japan

GRÜNDE
Gewalt
Religion



ECONOMY

Es gab viele Versionen von Jordan Mechners *Prince of Persia*, aber die SNES-Version unterscheidet sich von allen anderen. Diese Version wurde in Japan von Masaya veröffentlicht und bietet einige Verbesserungen gegenüber dem Apple-II-Original, auf dem die meisten anderen Konvertierungen basieren. Es gibt neu gestaltete sowie brandneue Levels, erhebliche grafische Verbesserungen und sogar zusätzliche Story-Elemente. Leider verstießen einige Extras gegen die Richtlinien von Nintendo und mussten aus den US- und Europa-Versionen entfernt werden.

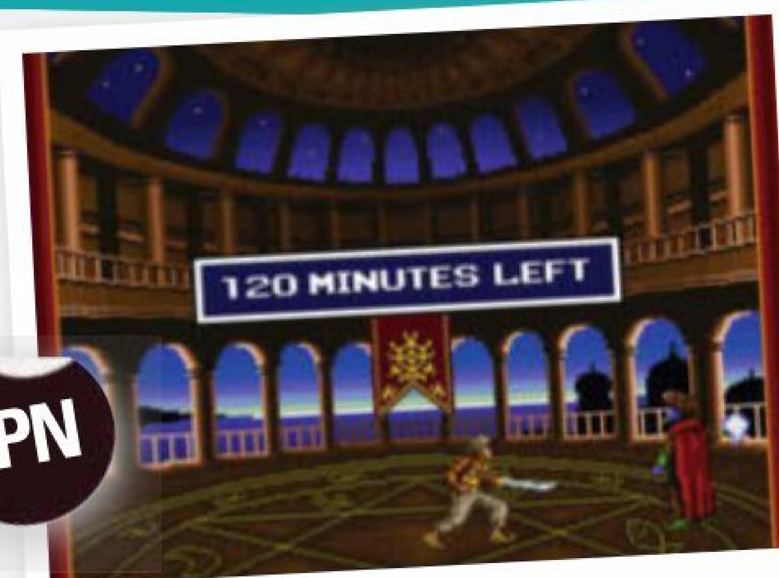
Die erste Änderung betrifft eine Szene aus der Einleitungssequenz, in der Wärter einen Gefangenen schlagen, bevor sie ihn in eine Zelle schleppen. Dies ist keine grafisch explizite Szene, aber die Wehrlosigkeit des Opfers verstieß vermutlich gegen das Nintendo-Verbot von „zufälliger, grundloser und/oder übermäßiger Gewalt". Für die nicht-japanischen Versionen des Spiels wurde die Szene komplett entfernt und der zugehörige Text, der sich auf die Inhaftierung der Prinzessin bezieht, in die nächste Szene verschoben.

Die zweite Änderung betrifft potenziell anstößige Bilder. Eine Tür in Level 19 trägt das Bild eines Pentagramms, ebenso wie der Thronsaal später im Level. Auch während des Endkampfs ist ein riesiges Pentagramm auf dem Boden zu sehen. Damals verbot Nintendo die Verwendung von „Symbolen, die sich auf eine rassische, religiöse, nationalistische oder ethnische Gruppe beziehen", was Pentagramme ausdrücklich einschloss. Auf Tür und im Thronsaal wurden beide Symbole ersetzt, während das Pentagramm im Endkampf entfernt wurde.



» [SNES] In den 90er Jahren hatte Nintendo keine Lust auf Teufelsanbetung.

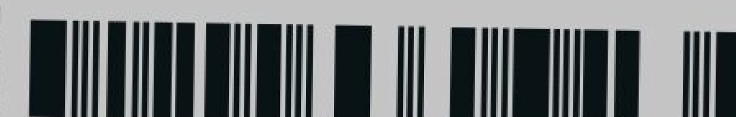
PRINCE OF PERSIA
Abflug: 1992



» [SNES] Das Pentagramm war japanischen Spielern vorbehalten.



» [SNES] Internationale Versionen springen hier direkt zu Jafar.



GEGEGE NO KITAROU: YOUKAI DAIMAKYOU

USA ➜ JPN
Japan ➜ USA

GEGEGE NO KITAROU: YOUKAI DAIMAKYOU
Abflug: 1986

PLATTFORM
NES

ENTWICKLER
TOSE

ERSCHIENEN
1986

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
USA

GRÜNDE
Kommerziell



■ Kaum jemand hat bisher von *GeGeGe No Kitarou: Youkai Daimakyou* gehört, da es sehr japanspezifisch ist – entsprechend hoch ist seine Popularität im Ursprungsland. Die Serie wurde erstmals in den 1960ern als Manga populär und erzählt von Kitarou, dem letzten Überlebenden des Ghost Tribe, der Frieden zwischen Menschen und den japanischen Märchenfiguren Yokai stiften will. Den Mangas folgten mehrere Animes und Videospiele, von denen wiederum dieses von Bandai veröffentlichte Famicom-Spiel das erste war.

In Amerika wurde der Titel zum generischen *Ninja Kid*. Bandai wusste, dass die Charaktere und das Setting des Originals für das amerikanische Publikum keinerlei Relevanz besaßen. Die Titelmusik wurde neu geschrieben und der veränderte Protagonist musste Shuriken und Bumerangs anstelle von fliegenden Fingern und Geta-Sandalen werfen. Für westliche Gepflogenheiten und Erwartungen waren das durchaus sinnvolle Änderungen.



» [Famicom] Das ist Kitarou, der Geister mit Fingern angreift.

» [NES] Kyo von *Ninja Kid* hingegen wirft Shuriken.

ECONOMY

FIRE PRO WRESTLING A

JPN ➜ RDW
Japan ➜ Rest der Welt

FIRE PRO WRESTLING A
Abflug: 2001

PLATTFORM
Game Boy Advance

ENTWICKLER
Spike

ERSCHIENEN
2001

URSPRUNG
Japan

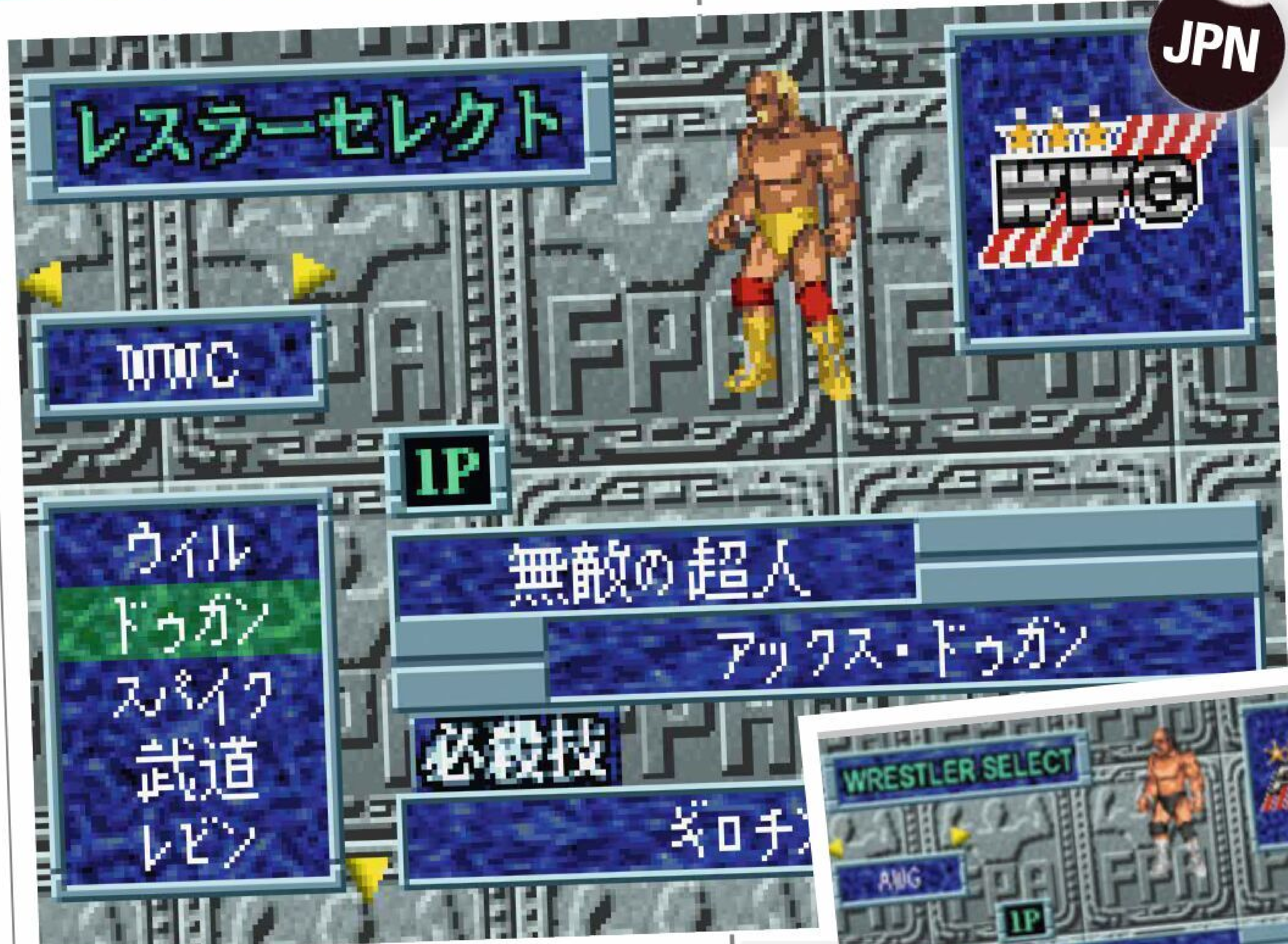
LOKALISIERT FÜR
Rest der Welt

GRÜNDE
Kommerziell



■ Was tun, wenn die echten Namen von Sportlern entweder nicht lizenziert werden können oder zu teuer sind? Dann nutzt man ähnliche, aber rechtlich ungefährliche Fantasienamen. So waren in *Fire Pro Wrestling A* WFW-Wrestler wie Triple J und The Underground sowie WWC-Wrestler wie Will Coldback und Ax Duggan vertreten – die natürlich absolut gar-gar-gar-nichts mit Triple H, The Undertaker, Bill Goldberg oder Hulk Hogan zu tun hatten.

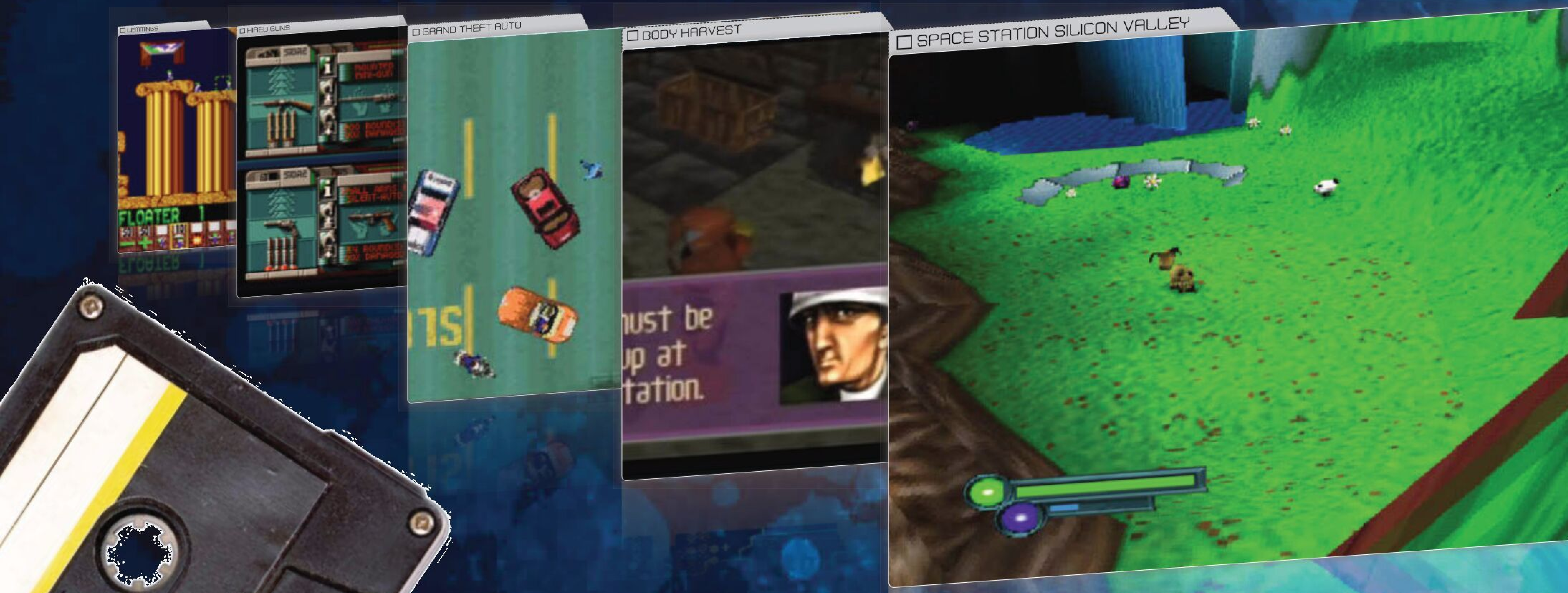
Für die spätere Veröffentlichung im Westen als *Fire Pro Wrestling* wurden vom Hersteller viele der Namen trotzdem als zu ähnlich eingestuft. Die WFW- und WWC-Promotions wurden zu APW und AWG, viele Wrestler-Fantasy-Namen wurden geändert: Triple J wurde zu Double Trouble und The Underground zu Death Head. Bei Ax Duggan und The Spike machte man sich die Mühe, die Sprites zu überarbeiten. Markenrechtlich geschützte Attacken wie Jackhammer und Pedigree wurden ebenfalls geändert, sodass es mit Tomahawk und W Arm Facebuster in den Ring ging.



» [GBA] Ax Duggan hat nichts mit Hulk Hogan zu tun. Wirklich nicht…

» [GBA] Die berühmte gelb-rote Uniform wurde in den westlichen Fassungen entfernt.

ECONOMY



DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

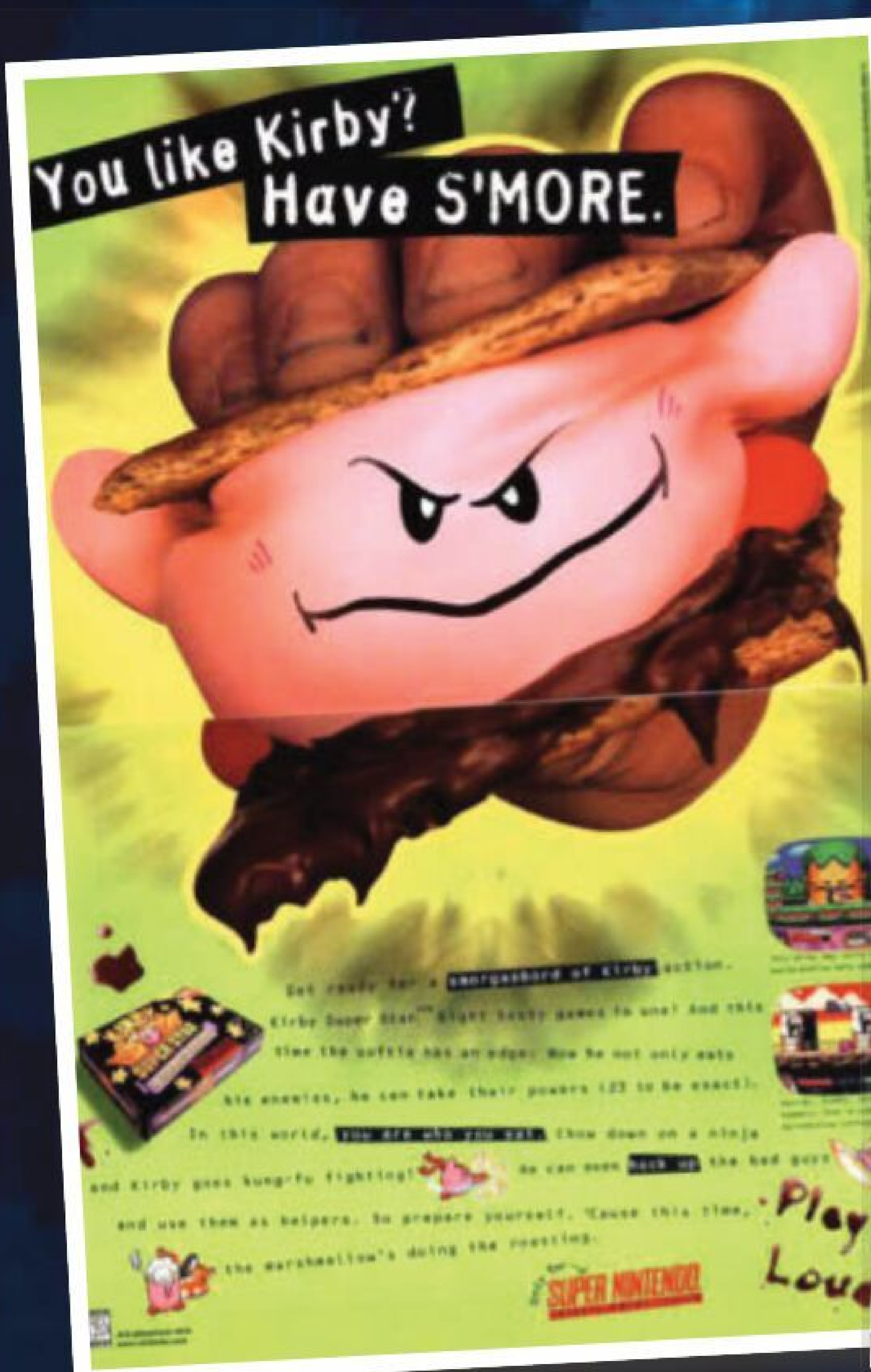
DIE N64-JAHRE

DMA DESIGN



Um den Start des N64 zu begleiten, holte Nintendo das schottische Studio DMA Design ins Boot. Auf der einen Seite führte diese Phase für DMA zu zwei Klassikern, auf der anderen gingen viele Jobs verloren, bevor mit *Grand Theft Auto III* die Rettung für das Studio kam.

Für das N64 war 1998 ein wichtiges Jahr, in dem eine Reihe von kreativen Titeln erschienen, die sich von den eher seriös vermarkteten PlayStation-Spielen abhoben. In diesem Jahr wuselte Link zum ersten Mal in 3D durch Hyrule, *Banjo-Kazooie* lief *Super Mario 64* den Rang ab und Turok ging erneut auf Dinojagd. Nintendo selbst schlug mit *Pokémon Stadium* Kapital aus dem grassierenden Poké-Fieber, während LucasArts ihre Vorliebe für die Konsole mit *Star Wars: Rogue Squadron* demonstrierte.





» Mit der Werbekampagne „Play It Loud“ und Anzeigen wie dieser wollte Nintendo sich zwischen 1994 und 1996 ein rebellisches Image verpassen. Dazu schien DMA zunächst gut zu passen. Doch bald realisierte das Studio, dass Nintendo im Kern eine zutiefst konservative Firma war.



» In den Büros herrschte Chaos, man betrachte etwa den *Dilbert*-Cartoon an der Trennwand.



» [PC] Bereits vor dem Techtelmechtel mit Nintendo kam mit *Hired Guns* ein wichtiger Titel für DMA.

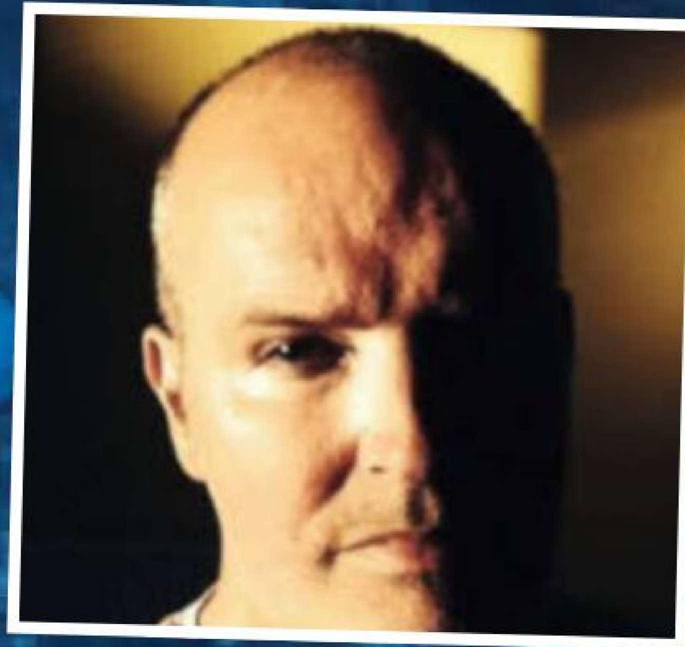
»BEI DMA GAB ES EINFACH KEINE STRUKTUR.«
JAMIE BRYAN

Doch es gab noch ein paar andere Titel in diesem erlesenen Spielejahr auf dem N64, die man nicht vergessen sollte: Sowohl *Body Harvest* als auch *Silicon Valley* von DMA Design waren Kuriositäten, die eigentlich nicht zum kinderfreundlichen N64 passten. Einige Mitarbeiter des schottischen Studios betrachten es als Wunder, dass die Titel überhaupt erschienen sind, doch im tiefsten Inneren kann man in ihnen bereits Konzept-Ansätze erkennen, die später zu *Grand Theft Auto III* und zu Rockstar North führten.

Nach den Erfolgen von *Hired Guns* und natürlich vor allem von *Lemmings* in den frühen 90ern hatte sich DMA einen Namen gemacht. Auch deshalb wurde das Studio von Nintendo für das Project Reality engagiert (aus dem das N64 wurde). Wie die Japaner überhaupt auf DMA aufmerksam wurden, verrät uns Mitgründer Steve Hammond: „Wir schlichen [den Leuten von] Nintendo auf einer Messe hinterher.“ In die Ecke getrieben, zeigten die DMA-Leute den Japanern einen Videoclip von *Star Wars*, den sie auf einer SNES-Cartridge programmiert hatten, was wohl einigen Eindruck machte.

Jedenfalls wurde DMA zum Teil des „Dream Team“, einer Gruppe von Studios, die sich schon weit vor der Veröffentlichung von Nintendos Project Reality auf der Hardware austoben durften – darunter auch Acclaim ▶





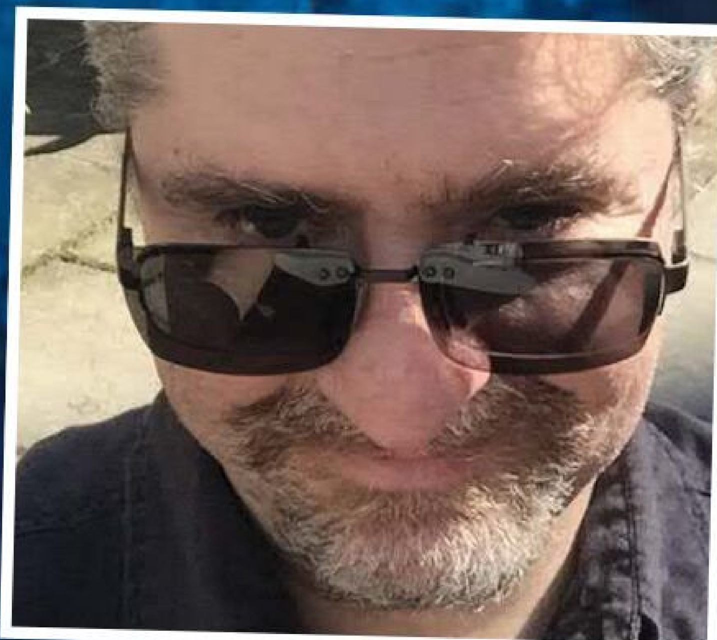
JAMIE BRYAN

Nach *Body Harvest* arbeitete Jamie mit weiteren Ex-Kollegen von DMA unter anderem für das hervorragende *Superman*-Spiel für iOS aus dem Jahr 2011. Heute ist er dabei, eine Firma aufzubauen, die WebAR-Spiele entwickelt.



GARY PENN

Der frühere Spielejournalist Gary Penn gründete mit vier anderen Kollegen von DMA im Jahr 2000 die TV- und Spielefirma Denki, die Dutzende von Cartoon-Umsetzungen veröffentlichte. Sein letzter Titel ist das Block-Spiel *Autonauts*.



STEVE HAMMOND

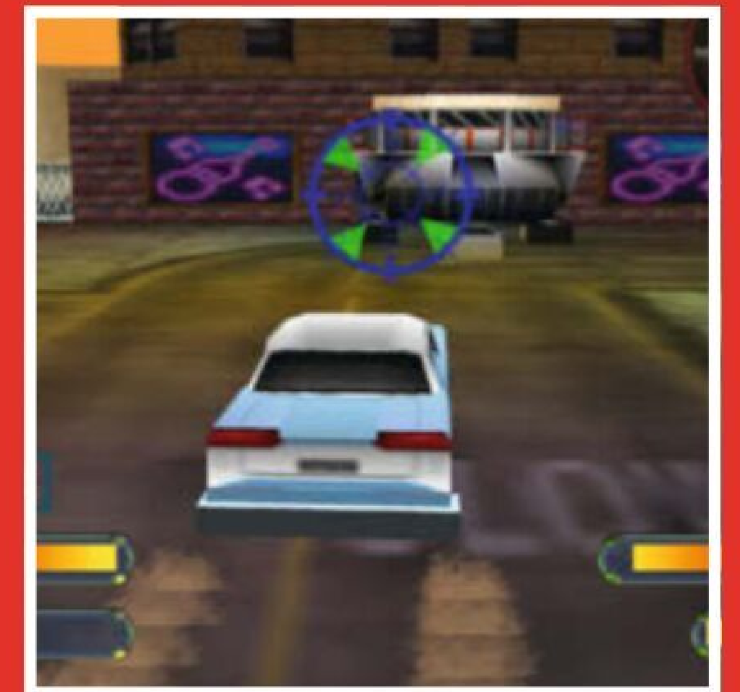
Auch Steve arbeitete weiter mit seinen Ex-Kollegen zusammen, vor allem an Indie-Titeln. Vor Kurzem nahm er an einem Autorenwettbewerb teil, um zu sehen, ob er einen Roman zu *Body Harvest* schreiben könne – er schaffte zwei Drittel.

DIE DNA VON DMA

Bei den ambitionierten Nintendo-64-Titeln von DMA zeigen sich im Übergang von 2D zu 3D erste Anzeichen des späteren *Grand Theft Auto III*.

GRAND THEFT AUTO

Erste Anklänge von *GTA* fanden sich bereits in *Space Station Silicon Valley*, bei dem ihr Tiere töten und auf ihren Kadavern herumreiten konntet. Bei *GTA* konntet ihr euch mit allen möglichen Fahrzeugen austoben – vom Traktor bis zum Panzer.



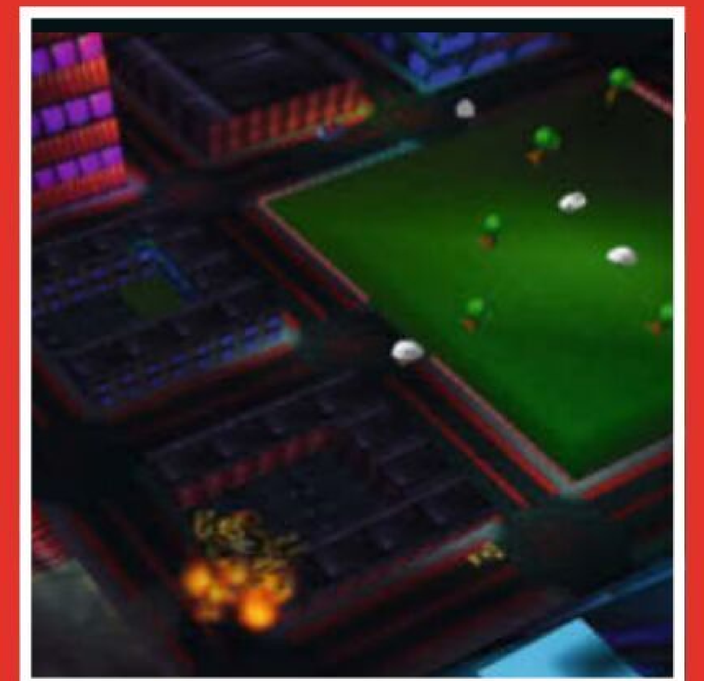


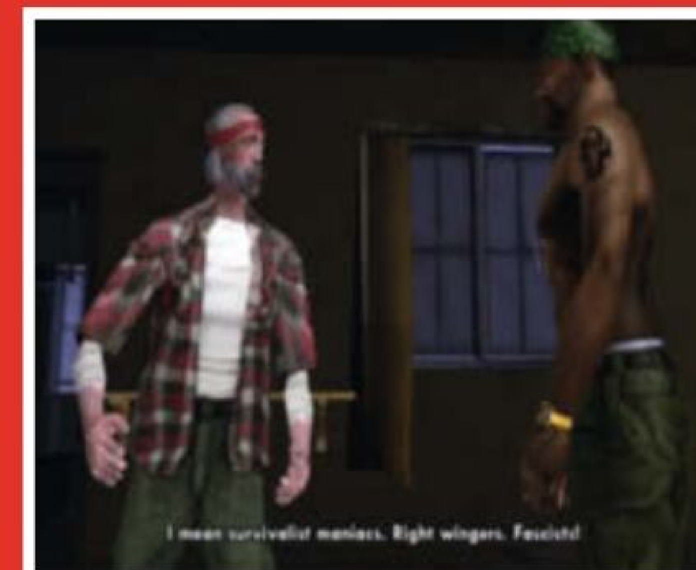
PASSANTEN ÜBERFAHREN

Wenn ihr in *Body Harvest* Autos klauen und damit Leute überfahren wolltet, konntet ihr das tun. Die Menschen sahen zwar aus wie Papierfiguren, doch die Schreie und Blutlachen waren trotzdem recht grausig.

GRAND THEFT ANIMAL

Durch die Robustheit der Engine von *Space Station Silicon Valley* konnte DMA testweise eine Karte im Stil von *GTA* bauen, auf der man bereits Fahrzeuge steuern und Tiere überfahren konnte. Der Rest ist Geschichte …





SAN ANKLANG

In einer Hommage an die eigenen Wurzeln war der Name der ersten Mission von *GTA: San Andreas* „Body Harvest“. Schön, dass es CJ und den Familienmitgliedern bewusst war, wo sie wirklich herkamen …



» [N64] *Space Station Silicon Valley* hatte bildlicheren Humor als *Body Harvest.*

DMA – UNBEKANNT

Space Station Silicon Valley und *Body Harvest* waren nicht die einzigen Projekte in diesen schwierigen Jahren. Hier die vielversprechendsten unveröffentlichten Titel.

CLAN WARS

■ Diese Echtzeitstrategie sollte für DOS erscheinen, aber *Body Harvest* hatte Priorität. Im mittelalterlichen Schottland (die meisten Mitarbeiter der DMA Studios waren Schotten) hättet ihr nicht nur Ressourcen gesammelt, sondern vor allem eine Burg aufgebaut und dann Kämpfe gegen menschliche oder Computergegner ausgefochten.



GTA 64

■ Sogar als *Grand Theft Auto* noch harmlos als *Race'n'Chase* bekannt war, gab es Pläne, den Titel für das N64 umzusetzen. Leider wurde das Projekt gestoppt und die frei werdenden Ressourcen in eine echte *GTA*-Fortsetzung gesteckt.


GRAND THEFT AUTO 64

ZENITH

■ Während der anstrengenden Jahre arbeitete DMA auch an einem Kletterspiel, bei dem eine Reihe von Superhelden sich gegenseitig auf dem Weg nach oben geschubst, getreten und übersprungen hätten. Aus heutiger Sicht hat es gewisse Ähnlichkeiten mit *Catherine* von 2011.



▶ oder Rareware. Damals lief gerade Nintendos Marketingkampagne „Play It Loud", die mit bunten Graffiti dem Konkurrenten Sega ein cooles Image gegenüberstellen wollte. DMA, das schottische Studio mit der punkigen Attitüde, schien da perfekt zu passen. Doch Nintendo erlebte mit dem Team aus Dundee die ein oder andere Überraschung.

„Bei DMA gab es einfach keine Struktur", erzählt Jamie Bryan, Projektleiter bei *Space Station Silicon Valley* (einer Rolle, der er sich eigenen Worten nach nie bewusst war). „Es gab keinen Planungsprozess." Diese Arbeitsweise wurde von DMA-Mitgründer Dave Jones propagiert, der das Team oft inspirierte, auch wenn viele seiner Ideen nie umgesetzt wurden. „Er vertrat die Meinung: Egal wie lange es dauert, Hauptsache es wird gut", erinnert sich Jamie. „Das war das Tolle an DMA: keine Produzenten, keine Termine, nur ein paar Leute voller Liebe zur Spielentwicklung."

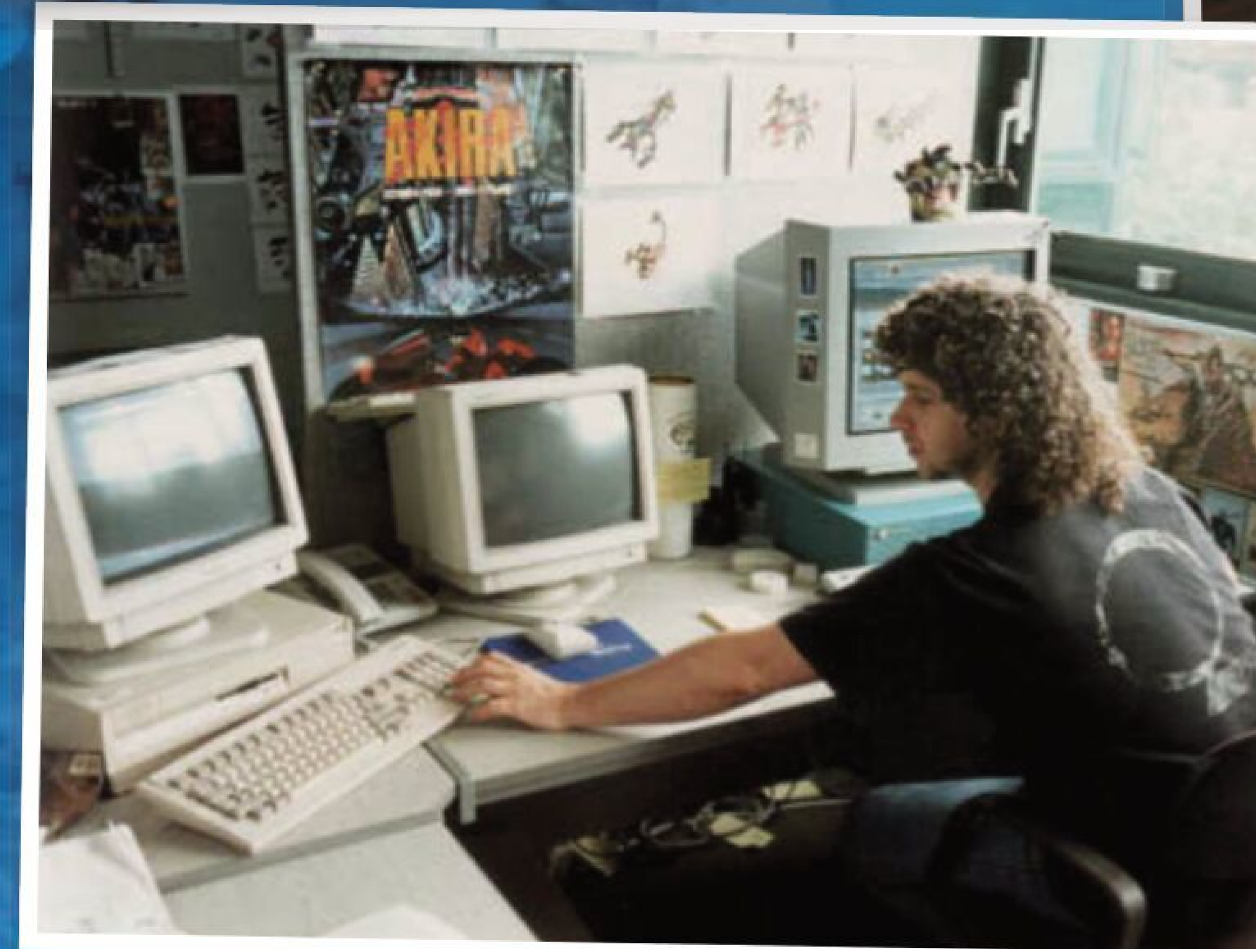
Doch nicht nur bei der Arbeitsorganisation wich DMA von den Erwartungen des japanischen Konzerns erheblich ab. Auch der tiefschwarze britische Humor und die Ideen für die Hintergrundgeschichte, die für *Body Harvest* angedacht waren, kamen nicht so gut an: Nintendo in Japan wollte ein einfacheres Narrativ, das besser zu ihren anderen Titeln passte, Nintendo in den USA wollte es hingegen noch komplexer. „Was immer wir auch für witzige kulturelle Anspielungen in *Body Harvest* unterbrachten – es gab immer jemanden, der sie nicht begriff", grämt sich Steve. So wurde das Spiel am Ende wesentlich nüchterner als ursprünglich beabsichtigt.

»IHRE FAXE WAREN UNHEIMLICH SCHWER ZU ENTZIFFERN. MAN VERSTAND EINFACH NICHT, WAS SIE WOLLTEN.«
GARY PENN

» [N64] *Space Station Silicon Valley* wurde letztlich zu einem der verrücktesten Titel auf dem N64.







» In den Büros des *Body Harvest*-Teams könnt ihr ein paar Helden des unveröffentlichten *Zenith* erspähen.

Da DMA aus der 2D-Ecke kam, von MS-DOS und vom Amiga, brauchten die Entwickler eine Weile, um mit der 3D-Potenz des N64 zurechtzukommen (der zu jener Zeit Ultra 64 genannt wurde). „Am Anfang war die Hauptfigur Adam Dake ein Sprite, kein 3D-Modell", erzählt Steve. „Erst als das Team *Blast Corps* zu Gesicht bekam, kapierten wir, dass 3D nicht nur eine Option war, sondern eine Notwendigkeit – sonst würde das Spiel altmodisch wirken."

Durch die riesige Entfernung zwischen Kyoto und Dundee war das bevorzugte Kommunikationsmedium zwischen Nintendo und DMA ein Fax-Gerät. „Sie waren ziemlich weit weg von der Entwicklung", analysiert Produzent Gary Penn. „Ihre Faxe waren unheimlich schwer zu entziffern. Wir kapierten einfach nicht, was sie von uns wollten." Mit sporadischen Besuchen in Dundee versuchte Nintendo ihrerseits, Licht ins Dunkel zu bringen. „Wir notierten zwar massenweise Ideen auf Post-Its", ergänzt Jamie. „Aber es war nichts Entscheidendes dabei, das waren nur Kleinigkeiten."

Während DMA mit kryptischen Fax-Botschaften und Post-Its kämpfte, arbeitete ein anderes internes Team an *Space Station Silicon Valley*. Ohne Nintendo als Publisher war der Prozess entspannter. Zu Beginn bestand der ganze Titel aus einem virtuellen Spielplatz, auf dem verschiedene Dinge miteinander inter-



» [N64] Adam läuft nur langsam, sodass Fahrzeuge die bessere Wahl darstellen.



» [N64] Für einen zeitreisenden Supersoldaten ist Adam Drake doch recht abhängig von einheimischen Waffen.



» [N64] Adam Drake kann mit seinem Todesstrahl Insekten direkt frittieren.



» [N64] Die Aliens in *Body Harvest* schnappen sich gelegentlich gepanzerte Roboter als Schutz.



» [N64] Jedes Tier hat bei *Space Station Silicon Valley* seine Eigenheiten.

agieren konnten. Gary Penn beschreibt dies als „eine unheimlich effektive, aber zeitraubende Herangehensweise."

Dieser Ansatz führte zu diversen technischen Innovationen – die im Spiel allerdings kaum Verwendung fanden. So gab *Space Station Silicon Valley* sogar vor *GTA 2* einen Vorgeschmack darauf, wie ein *GTA* in 3D aussehen konnte. „Wir bauten eine Stadt mit der Engine von *Silicon Valley*, setzten ein paar Autos und ein paar Tiere hinein und nannten es *Grand Theft Animal*", schmunzelt Jamie. „Das war zwar nur eine Spielerei, aber das erste Mal, dass es *GTA* in 3D gab." Gleichzeitig wandelte sich *Body Harvest* von einem „*Defender* für Arme" zu einer Art Proto-*GTA III* mit einer offenen Welt mit vielen Fahrzeugen darin.

Während die Entwickler an der Technik der beiden Spiele feilten, geriet DMA finanziell immer mehr in Schieflage. Die Geldmittel von vier Millionen Dollar aus einem Deal mit BMG Interactive waren aufgebraucht, aber immerhin 150 Mitarbeiter wollten weiter bezahlt werden. Titel wie die Action-Kletterei *Zenith* oder ein Kirby-Ableger namens *Kid Kirby* wurden gestrichen, während *Body Harvest* nun doch kein Launch-Titel für das N64 werden sollte.

Es gab noch viele weitere Projekte, die nie eine reelle Chance hatten, das Licht der Welt zu erblicken. „Ich arbeitete an sieben oder acht Titeln gleichzeitig. Das kam daher, dass DMA massenhaft Verträge zu neuen Titeln unterschrieb, um die Vorschüsse abzustauben", offenbart Gary. „Ende 1996 unterschrieben wir bei GT Interactive und mussten dann die Entwicklung von zwei Spielen vorgaukeln: *Attack!*, ein seltsames *Pikmin*-artiges Spiel, und *Clan Wars*, ein Titel über schottische Klankämpfe." Doch all das waren nur verzweifelte Versuche, Geld in die Kasse zu bringen.

DMA erhoffte sich eine ähnlich profitable Langzeitpartnerschaft mit Nintendo, wie etwa Rare sie genoss. Auch wenn man nicht so recht wusste, wie man auf die kryptischen Anweisungen der konservativen Firma reagieren sollte, wollte man wenigstens bei den Besuchen der Japaner einen guten Eindruck machen. So wurden die Büros neu angestrichen und die Entwickler zum Aufräumen verdonnert. „Es gab sogar einen Preis für den, der am besten aufgeräumt hatte", erinnert sich Steve. „Ich habe einmal ein Kit Kat gewonnen. Die Leute von Nintendo standen aber nur eine Minute lang bei den Entwicklern in der Tür und zogen dann wieder ab." Die Begegnung war so kurz, dass Steve immer noch nicht ganz sicher ist, ob er tatsächlich Shigeru Miyamoto getroffen hat.

Weit denkwürdiger für Miyamoto dürfte eine andere Begegnung gewesen sein, an die sich James Bryan erinnert: „Er war mit ▶

seiner Entourage gerade auf dem Parkplatz, als einer unserer Programmierer – wir nannten ihn den haarigen Jim – von außen seinen Kopf gegen ein Autofenster schlug, weil ein Stück Code nicht funktionierte, wobei er ‚Fuck! Shit! Piss! Shit!' rief. Es war eben ein Haufen junger Leute und es herrschte Anarchie."

Obwohl DMA *Body Harvest* mit einer offenen Welt versah und Innenräume sowie Nebenmissionen einbaute, war Nintendo nicht zufrieden damit und kündigte 1997 den Publishing-Vertrag. Ohne Geld und mit dem Mut der Verzweiflung unterschrieb DMA beim etablierten Publisher Gremlin Interactive. „Gremlin und DMA waren kein Traumpaar", beschreibt es Jamie, bevor er ein paar Kraftausdrücke in Richtung des ehemaligen Publishers schickt. „Wenn jemand eine Firma kauft und gleich ein Porträt von sich selbst samt Familie aufhängt, denkt man doch: Was soll der Mist?"

Gary Penn, der gerade die umgefallene Spielzeugkiste namens *Space Station Silicon Valley* einzuräumen versuchte, musste sich gleichzeitig mit der von Gremlin auferlegten Bürokratie herumschlagen. „Sie wollten *Microsoft Project* einführen, Diagramme sehen und noch viel mehr Quatsch, gegen den ich mich wehren musste", sagt er. Doch er gibt zu, dass „wir ohne ihr Geld schon früher gestorben wären". Das Firmenethos von Dave Jones („es dauert, solange es dauert") wurde durch „das muss reichen" ersetzt. Durch die engen Zeitvorgaben wurden aber auch überflüssige und zu komplexe Spielelemente aus *Space Station Silicon Valley* gestrichen, wie Gary zugibt. „Das Team lernte, sich zu fokussieren. Es ist kein Wunder, dass das Kernteam von *GTA III* dann das gleiche war."

Währenddessen nahm *Body Harvest* endlich Gestalt an. „Die Innenräume sorgten für den Wahrnehmungsunterschied zwischen drinnen und draußen, sodass die Außenwelt nicht so riesig und technisch beeindruckend sein musste", sagt Gary. „Diese Illusion von wahrem Leben hatten wir tatsächlich von Nintendo gelernt." Ohne den japanischen Konzern im Rücken konnte DMA einige düstere Elemente einbauen. Die Welt wurde von kleinen Menschen bewohnt, die man überfahren oder erschießen konnte, allerdings nicht ungestraft. Riesige außerirdische Insekten wanderten durch die Levels und labten sich an den Menschen, wobei der Spieler unter ständigem Druck stand, sie aufzuhalten, bevor sie zu viele verspeisten. Das Spiel hatte einen Gewaltgrad, der bei Nintendo nicht möglich gewesen wäre.



» [N64] Die Feuerlöschmissionen von *GTA III* haben ihren Ursprung wohl bei *Body Harvest*.



Body Harvest und Space Station Silicon Valley erschienen im September und Oktober 1998. Trotz positiver Kritiken verkauften sich beide nur mäßig – was sicher auch am jeweils nur 25.000 Pfund kleinen Marketing-Budget lag. In diesen letzten Jahren von DMA Design wirkten die beiden Titel wie ein treffender Abgesang auf das Studio: unkonventionell, einfallsreich und ambitioniert. Heute gelten sie als Klassiker des N64.

Steve fällt es schwer, die Heldenverehrung für *Body Harvest* mit seinen eigenen Erfahrungen bei dessen Entwicklung in Einklang zu bringen: „*Body Harvest* nimmt bei mir einen seltsamen Platz ein, weil ich es nicht so sehen kann wie andere", sagt er. „Im Rückblick muss ich sagen, dass ich daran zerbrochen bin." Auf die Frage, ob der Titel mit Nintendo als Publisher besser dran gewesen wäre, meint er: „Ja, absolut. Und er wäre auch Jahre früher fertig gewesen."

Kurz nach der Veröffentlichung kam das Ende für DMA Design. Gremlin wurde 1999 von Infogrames übernommen, die ihrerseits DMA an Take-Two Interactive verkauften, die neue Mutterfirma von BMG Interactive, dem Publisher von *GTA* und *Space Station Silicon Valley*. Take-Two beauftragte Dan und Sam Hauser mit der Leitung der neu gegründeten Rockstar Games. Die Entwickler von *Space Station Silicon Valley*, darunter Leslie Benzies, Aaron Garbut und Obbe Vermeij, blieben bei DMA Design, während viele andere Mitarbeiter entlassen wurden. Das verbleibende Team arbeitete an *Grand Theft Auto III*, bevor es 2002 zu Rockstar North wurde.

Wir sprechen Gary Penn darauf an, dass DMA in den späten 90ern auf uns den Eindruck machte, ein optimistisch-chaotisches Indie-Studio bleiben zu wollen, obwohl es stark gewachsen war. „So kann man es sagen", entgegnet er. „Es war unzeitgemäß, in mancher Hinsicht wie die Freiheiten der 80ern gepaart mit der modernen Indie-Szene."

Heute haftet Rockstar dank der *GTA*-Reihe ein rebellisches Image an, doch das ist nur eine Illusion für ein riesiges Studio mit unnachgiebiger Arbeitsmoral und problematischer Überstundenkultur. In Wirklichkeit verkörpert der Vorgänger DMA den punkigen Geist: leidenschaftlich und ehrgeizig, ungeordnet und ein wenig schmutzig. Jamie Bryan fasst es zusammen: „Ich bin nicht verrückt genug, um zu sagen, dass alle Firmen so arbeiten sollten wie wir damals. Aber die Kreativität hat es auf alle Fälle gefördert – und das muss man anerkennen."

»IM RÜCKBLICK MUSS ICH SAGEN, DASS ICH AN *BODY HARVEST* ZERBROCHEN BIN.«
STEVE HAMMOND



» [N64] Bei jedem Level in *Body Harvest* gibt es einen epischen Bosskampf.



» [N64] Der 50er-Jahre-Level verdeutlicht, wie *Body Harvest* ausgesehen hätte, bevor Nintendo auf Zeitreisen bestand.



» [N64] Im Griechenland-Level seht ihr klobige Sehenswürdigkeiten.

VEHIKEL-WAHNSINN

Wir stellen die besten Fahrzeuge in *Body Harvest* vor.

1. RILEY 150

Das schleppende Tempo von *Body Harvest* macht das Fahren auf diesem Harley-ähnlichen Gefährt ein wenig sicherer.

2. DAIMLER-BENZ PZ.KPFW. II

Ihr könnt diesen Panzer einem besseren Zweck zuführen, als die Erbauer ursprünglich im kriegerischen Sinn hatten.

3. MONSTER BUG

Wenn man die Räder beiseitelässt, sieht man, dass dieses Fahrzeug tatsächlich einem VW Käfer nachempfunden wurde.

4. DUSTY

Der Dusty ist im Prinzip ein Plymouth Belvedere von 1958 – der Klassiker fürs Autokino und die zugehörigen Aktivitäten auf dem Rücksitz.



Foto © Mike Dailly

5. SR SHADOW

Eines der ersten Autos im Spiel ist auch eines der ersten kommerziellen Fahrzeuge, ein Pierce-Arrow von 1916 mit 38 PS.

6. ZERO

Unter den vielen Flugzeugen von *Body Harvest* ist auch dieses, das auf dem gleichnamigen Kampfflugzeug von Mitsubishi basiert.

7. HUEY

Ihr könnt auch im amerikanischen Vietnam-Chopper Platz nehmen. Wir empfehlen, dazu den Soundtrack von *Apocalypse Now* aufzulegen.

8. SPECTRE VTOL

Für einen Senkrechtstarter musstet ihr nicht bis *GTA: San Andreas* warten – es gab auch schon hier in Sibirien einen.



Mario Golf 64

HOLE-IN-ONE!



» PUBLISHER: NINTENDO CO., LTD
» ERSCHIENEN: 1999
» HARDWARE: NINTENDO 64, WII, WII U

Von Michael Hengst

Wie hinlänglich bekannt, bin ich nicht gerade der größte Mario-Fan auf diesem Planeten. Und meine Wochenenden verbringe ich auch lieber in Hyrule, auf einem Chocobo oder in einem finster-feuchten Keller irgendeines JRPGs. Meine intensivsten sportlichen Aktivitäten sind schon fast ein halbes Jahrhundert her, und ich verbringe heute mehr Zeit am Herd als auf einem gepflegten Rasen, in einer Schwimmhalle oder auf einem Sportplatz. Und überhaupt: Sportspiele sind doch so überhaupt nicht mein Genre. Aber es gibt da tatsächlich ein, zwei Ausnahmen …

Schuld an meiner Bekanntschaft mit Sportspielen hat übrigens der Kollege Heinrich Lenhardt. Der hatte mich 1991 mal auf eine Partie *Wayne Gretzky Hockey* auf dem NES eingeladen – und seitdem schaue ich immer mal wieder auf ein paar knuffige Genreperlen. Sozusagen als sportiver Ausgleich zur Kellerkunst. Fremdspielen.

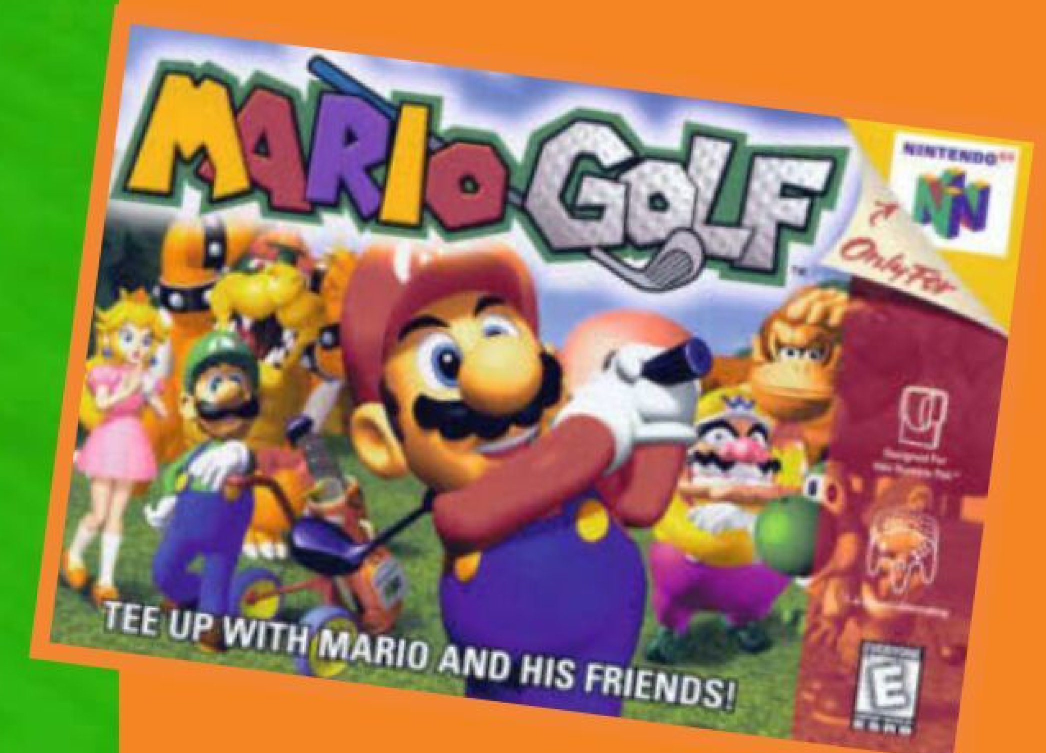
So sind im Lauf der Jahrzehnte tatsächlich immer mal wieder Sportspiele auf meinem persönlichen Radar aufgetaucht. Aber nur bei zweien davon, beide auch noch ausgerechnet mit Mario im Titel, bin ich dann auch wirklich hängengeblieben: *Mario Tennis* (2000, GBC & 3DS) und eben *Mario Golf*. Beide Spiele sind übrigens von Camelot Software Planning, die in den Frühtagen an der *Shining Force*- und *Golden Sun*-Reihe mitgearbeitet haben. Damit ist dann die persönliche Affinität geklärt und meine private Spielewelt wieder in Ordnung.

Auch wenn Mario im Titel steht – man muss ihn gar nicht spielen! Es gibt neben Mario, Metall Mario und Baby Mario noch 17 weitere









freischaltbare Charaktere aus dem beliebten Universum. Luigi ist ebenso dabei wie Bowser, Prinzessin Peach oder Joshi. Wobei vier Figuren nur mittels N64-Transferpack ergattert werden können. Selbstverständlich hat jede Figur ihre golferischen Stärken und Schwächen. Da lohnt es sich zu wechseln.

Neben einem fetzigen Mehrspielermodus (mit bis zu vier Mitstreitern) gibt es das „klassische" Einzelspiel mit fünf freischaltbaren Welten und einem halben Dutzend Spielmodi. Darunter sind das obligatorische Tournament und das Training, ein simples Minigolf oder das actiongeladene Ringshot für eine flotte Partie zwischendurch. Schafft es der Spieler, seine 18 Löcher (im Tournament) mit der niedrigsten Schlagzahl zu absolvieren, wird ein weiterer, schwierigerer Kurs freigeschaltet.

Optisch holte Camelot eine Menge aus dem N64 heraus: Blitzsaubere 3D-Umgebung, Wettereffekte wie Regen und Wind und kunterbunte Mario-Optik machten damals richtig was her. Aber die eigentlichen Stärken des Spiels waren unter der zuckersüßen Optik und den zahlreichen Optionen und Einstellungen verborgen.

Und 2022? Das Spielgefühl ist auch heute noch großartig, weil *Mario Golf* den Spagat zwischen sportlicher respektive physikalischer Simulation und spielerischer Feinfühligkeit mit Bravour schafft. Selbst wer in der realen Welt einen weiten Bogen um Golfplätze macht, hämmert hier kraftvoll mit dem Driver seinen Ball über das Fairway, puttet behutsam auf den letzten Yards ein oder lüpft geschickt den Ball aus dem Rough. Schnell schwillt das eigene Vokabular um Begriffe wie Bogey, Par, Eagle oder Hole-in-one – gefühlt kann ich es nach diesem Retro-Revival mit Tiger Woods aufnehmen!

Wer braucht schon einen echten Rasen, wenn man das Handicap auch am heimischen Bildschirm verbessern kann? Auch wenn der Oldie schon über 20 Jahre auf dem Buckel hat, kann *Mario Golf* auch heute noch punkten – Kritiker und Fans finden den N64-Oldie nämlich um Längen besser als den kürzlich erschienenen Enkel *Mario Golf: Super Rush* für die Switch. Der Neuling ergatterte nur 70 Punkte beim Aggregator Metacritic. Der Klassiker steht dort mit 91 Punkten deutlich höher im Kurs. Das kann ich bestätigen – auch wenn *Super Rush* natürlich besser aussieht. Aber spielerisch bleibt *Mario Golf* der König auf dem Grün! *

EXPERTENWISSEN

RHYTHMUS-SPIELE

HIER GEHT ES SCHLAG AUF SCHLAG: WIR BETRACHTEN DIE GESCHICHTE EINES GENRES, DAS EUCH MUSIK ERLEBEN LÄSST WIE KEIN ANDERES.

In dieser Rubrik neigen wir gelegentlich dazu, Dinge zu verkomplizieren. Gerne schildern wir verzweigte Herkunftsgeschichten, wie sich aus verschiedensten Pionierwerken im Lauf von Jahren ein Genre herausgebildet hat – man denke nur an die Echtzeit-Strategie. Manchmal ist es aber auch total einfach, wie eben im Fall der Rhythmusspiele: Ein einziges entscheidendes Spiel begründete eine ganze Gattung, nämlich *PaRappa the Rapper*.

Bevor ihr die Wer-hat's-erfunden-Polizei ruft: Natürlich hatte es schon zuvor etliche Titel mit Musikbezug gegeben – *Mario Paint* auf dem SNES etwa hatte 1992 einen Kompositionsmodus, bei *Break Dance* aus dem Jahr 1984 musstet ihr auf dem C64 Tanz-Moves auswendig lernen und im Stile des Elektrospielzeugs *Senso* wiederholen und bei *Dance Aerobics* von 1987 auf dem NES sogar die Anweisungen eines Aerobic-Trainers auf der Power-Play-Matte nachtanzen. Doch wenn man den allerersten Titel sucht, der den Rhythmus von Musik mit Interaktionen des Spielers verknüpfte, war es eben das genannte surreale Spiel.

In *PaRappa the Rapper* versucht ihr als rappender Hund ein Blumenmädchen zu beeindrucken. Das Spiel erschien 1996 in Japan und fand ein Jahr später seinen Weg in den Westen. Ganz ähnlich wie bei *Senso* oder *Break Dance* musstet ihr bei *PaRappa* die richtigen Buttons in der korrekten Reihenfolge drücken, im Gegensatz dazu allerdings auch noch im Takt der Musik, um erfolgreich zu sein.

Für Marc Flury, der als Entwickler für *Guitar Hero* und *Rock Band* bei Harmonix gearbeitet hat, war *PaRappa*, wie für so viele, der erste Kontakt mit dieser Art von Spielprinzip. Er sieht dessen Entstehung als Teil einer allgemeinen Experimentierphase: „In dieser Ära der PlayStation und PlayStation 2 gab es viele verrückte Titel, besonders aus Japan. Für mich waren die Musikspiele besonders abgefahren und beeindruckend. Wahrscheinlich deshalb, weil sie zeigten, dass Spiele mehr sein konnten, als ich als Kind gedacht hatte."

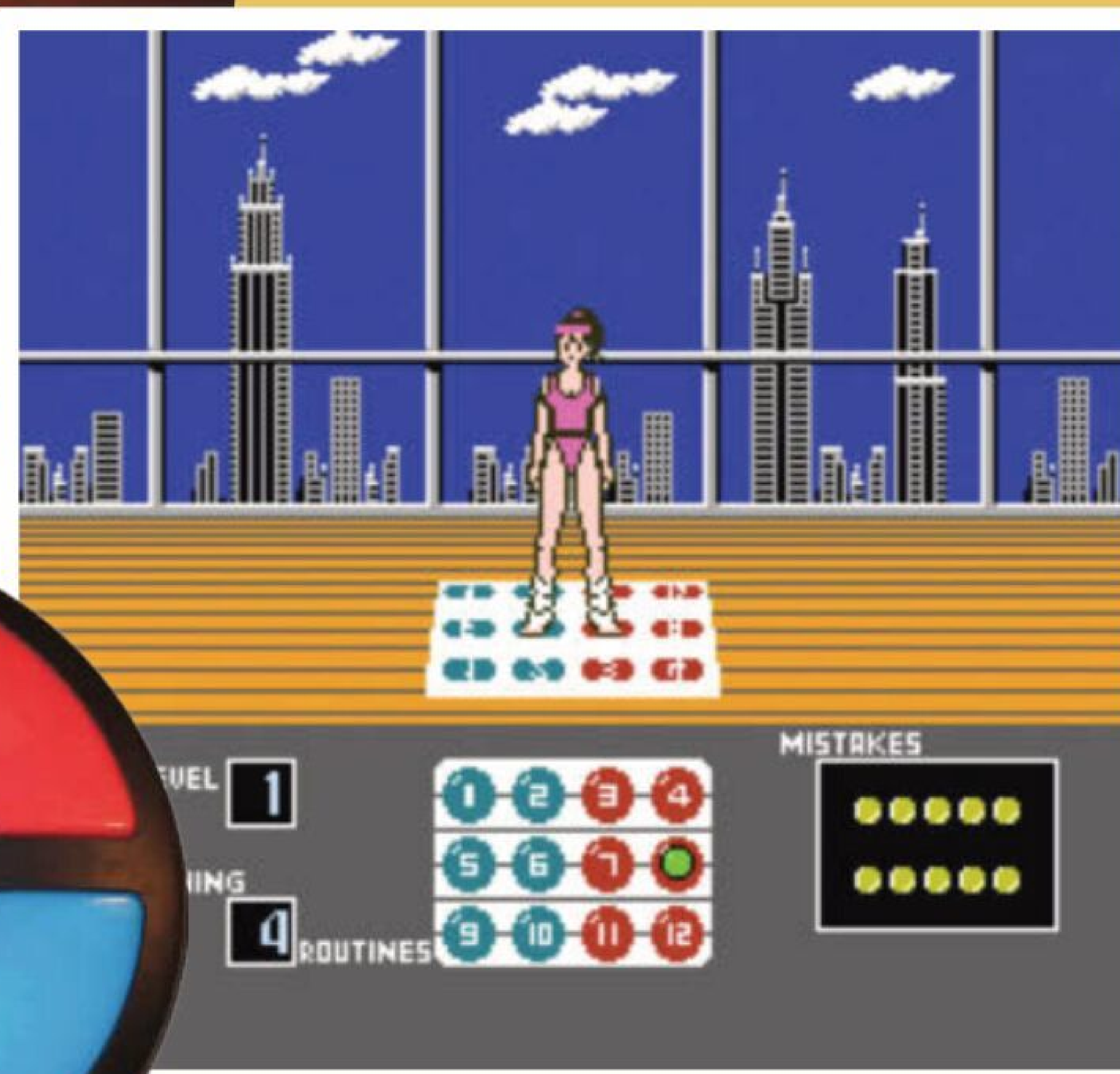
Diese Verrücktheit zeigt sich bei diversen Titeln, denen allerdings nicht unbedingt auch kommerzieller Erfolg vergönnt war. „*Gitaroo Man* haute mich um", meint Marc zum PlayStation-2-Titel von 2002, bei dem ihr als Junge mit einer gitarrenartigen Waffe gegen Außerirdische antretet. „Es war wie *PaRappa the Rapper*, nur dass die Geschichte einfach perfekt zum Gameplay passte." Auch bei Simon Flesser von Simogo (*Sayonara Wild Hearts*) machte es bei *Gitaroo Man* klick: „Da kommt man besonders gut in den Flow."

Marc sagt über den Dreamcast- und PlayStation-2-Titel *Rez*: „Es war eindeutig, dass dies etwas ganz anderes war als die meisten anderen Spiele." Bei diesem Rail-Shooter fügen sich die Einschläge eurer Geschosse perfekt in die Spielmusik ein, wodurch eine Ästhetik und ein Spielgefühl erschaffen wird, die ihresgleichen suchen – auch wenn der Titel genau genommen nicht unter die Definition der Rhythmusspiele fällt. Wie Marc anmerkt, hatten auch die Spielhallen Ende der 90er einschlägige Titel auf Lager, etwa *GuitarFreaks* – einen Vorläufer von *Guitar Hero* – oder *Karaoke Revolution*.

Auch hier zeigte sich wieder Japan als Vorreiter und setzte mit kultigen Erstlingswerken Maßstäbe für den Rest der Welt. Besonders Konami spielte eine wichtige Rolle, beginnend mit *Beatmania*, einem DJ-Automaten von 1997 mit zwei integrierten Plattentellern. Außerdem veröffentlichte der Publisher *Dance Dance Revolution*, bei dem ihr auf einer Tanzmatte auf die Pfeile treten musstet, die auf dem Bildschirm erschienen, sowie das zuvor erwähnte *GuitarFreaks*. Für Konami waren ▶



» Vor *PaRappa the Rapper* gab es bereits Elektronikspielzeug wie Senso.



» [NES] Der frühe Genre-Titel *Dance Aerobics* war mit dem Power Pad kompatibel.



» [PlayStation] Tanzende Zwiebeln? Derartige Absurditäten trugen zum Kult um *Parappa the Rapper* und *Um Jammer Lammy* bei.







» [PlayStation] Disney-Lizenzen halfen dabei, das Genre massentauglich zu machen.

▶ diese Titel so erfolgreich, dass die Firma mit Bemani ein eigenes Studio aus der Taufe hob, das sie wie am Fließband produzierte. Jeder, der in den letzten zwei Jahrzehnten eine Spielhalle besucht hat, dürfte eine Inkarnation von *Dance Dance Revolution* oder *Beatmania* oder einen der zahllosen ähnlichen Konami-Titel wie *Dance Maniax, Pop'n Music, Pop'n Stage* oder *Keyboardmania* live erlebt haben.

Der riesige Erfolg schlug natürlich voll zu den Konsolen durch. In Japan kam eine Welle von *Beatmania*-Titeln für die PlayStation, den Game Boy Color und sogar den WonderSwan. In Europa erschien im Jahr 2000 zwar nur ein einziger Titel, der schlicht *Beatmania* hieß, doch *Dance Dance Revolution* wurde auch hier über die Jahre in zig Veröffentlichungen verkauft, für GameCube, PS3, Wii, Xbox 360 und PC.

Auch das Studio, das im Westen den mit Abstand stärksten Einfluss auf das Genre der Rhythmusspiele hatte, wurde von Impulsen aus Japan getrieben: Harmonix. Die Firma wurde 1995 mit dem Ziel gegründet, Musiker mittels Technologie zu unterstützen. Als Harmonix 1999 die Programmierung von Videospielen erwog, stieß Greg LoPiccolo zur Firma. „Musikspiele gingen in Japan damals durch die Decke, wir spielten sie als Importe“, erinnert er sich. „Mit Harmonix wollten wir die gleiche Richtung einschlagen.“

Die ersten Vorstöße in dieses Genre waren *Frequency* und *Amplitude*, die 2001 und 2003 für die PS2 erschienen. „Die Idee war, das Spielprinzip von *Beatmania* auf mehrere Spuren zu erweitern und in 3D darzustellen“, erläutert Greg. „Die Kritiken waren gut, die Verkaufszahlen weniger. Wahrschein-

ZEIT-STRAHL

1996
PaRappa the Rapper erscheint in Japan und legt damit den Grundstein für ein neues Genre.

1997
Beatmania kommt in die Spielhallen und startet einen Hype rund um Rhythmusspiele, die vorrangig von Konami kommen.

1998
Die langjährige Reihe *Dance Dance Revolution* gibt ihr Debüt, ebenfalls von Konami, genau wie *Pop'n Music*.

1999
Von NanaOn-Sha kommt mit *Um Jammer Lammy* die Fortsetzung zu *PaRappa* für die PlayStation und die Spielhalle.

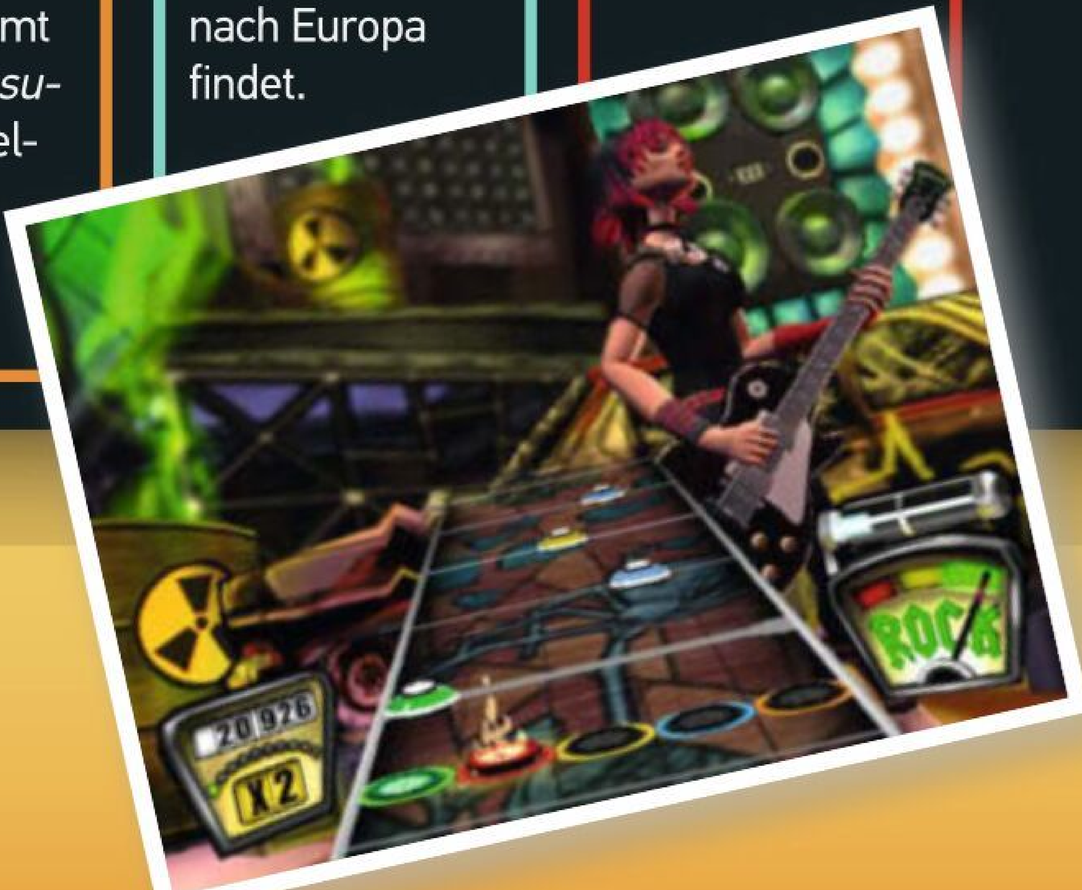
2001
Harmonix bringen mit *Frequency* ihren ersten Titel und das gefeierte *Rez* erscheint in Japan. Von Namco kommt *Taiko No Tatsujin* in die Spielhallen.

2002
Gitaroo Man schlägt auf der PS2 ein und wird zu einem vollen Erfolg, während *Rez* seinen Weg in die USA und nach Europa findet.

2005
Mit dem ersten *Guitar Hero* beginnt das Zeitalter der Plastik-Peripheriegeräte.









lich, weil das Konzept neu und schwer zu vermitteln war. Sony hatte mit der Vermarktung so ihre Probleme."

Ein paar Jahre später fand Harmonix eine wesentlich erfolgreichere Formel. „Es gab ein japanisches Rhythmusspiel namens *GuitarFreaks*, das eine Plastikgitarre als Controller hatte", erinnert sich Greg. „Ein kleiner Publisher namens Red Octane, der derartige Peripheriegeräte in China fertigen lassen konnte, trat an uns heran und fragte an, ob wir ein ähnliches Spiel machen würden, allerdings mit westlicher Musik." Aus dieser Anfrage entstand schließlich *Guitar Hero*, bei dem ihr quasi selbst zum Rockstar bei bekannten Stücken werden konntet. Das Spiel wurde zum Mega-Hit und zog milliardenschwere Fortsetzungen nach sich.

„Wir waren sehr zufrieden mit dem Produkt, hätten aber niemals gedacht, dass es derart durch die Decke gehen würde", erklärt Greg. Und Marc steuert bei: „Ich denke, dass es Harmonix gelang, die Benutzerfreundlichkeit im Vergleich zu *GuitarFreaks* stark zu verbessern. Dadurch war *Guitar Hero* wesentlich mitreißender und besser spielbar. Sie fügten diesen großartigen Rock'n' Roll-Look hinzu – es war eigentlich keine generische Gitarrensimulation, sondern gezielt eine für Rockmusik. Vermutlich rockten viele junge Leute einfach gerne im eigenen Wohnzimmer ab. Sie wollten eine Gitarre in Händen halten und in einer Band spielen – und das war die Gelegenheit!" So resultierte der riesige Erfolg nicht nur aus dem – übrigens auf höheren Stufen extrem schweren – Spiel an sich, sondern auch aus dem Drumherum und dem „Party-Faktor".

Nachdem 2006 Teil 2 erschienen war, kaufte Activision die Rechte an *Guitar Hero* und vergab die Weiterentwicklung an Neversoft. Harmonix startete auf Microsoft Xbox die Konkurrenzreihe *Rockband*, die sich in den folgenden Jahren einen erbitterten Machtkampf mit *Guitar Hero* lieferte. „Für uns war es klar, dass wir das Konzept auf eine ganze Band erweitern wollten", erklärt Greg zur Entstehung von *Rock Band*. Dessen Besonderheit war, dass man es zu viert spielen konnte: Einer an der Gitarre, einer am Bass (mit demselben Controller-Typ), einer am Mikrofon und einer am Plastik-Schlagzeug.

Als feststand, dass wir weiterhin an einer Rockmusik-Simulation arbeiten konnten, begannen wir sofort mit der Diskussion über den Rest der Instrumente. Wir hatten schon einen Algorithmus zur Punktevergabe für Gesang aus einem Karaoke-Titel, den wir früher gemacht hatten, und für den Bass konnten wir natürlich die gleiche Spielmechanik wie für die Gitarre nehmen. Der größte Brocken war also das Schlagzeug – das war wirklich ein Haufen Arbeit!"

Nach unzähligen Fortsetzungen beider Reihen – darunter *Guitar Hero: Metallica* oder *The Beatles: Rock Band* – begann die Begeisterung der Spieler nachzulassen und die einst so innig geliebten Plastikinstrumente verschwanden in Kellern, auf Dachböden oder gleich im Müllcontainer. „Als *Rock Band 3* auf den Markt kam, hatten wir mit der Arbeit an *Rock Band 4* bereits begonnen. Die Verkaufszahlen waren so schlecht, dass wir ahnten, dass wir die Entwicklungsqualität nicht auf demselben Level aufrechthalten können würden", bedauert Greg. „Die Gründe waren vielschichtig, aber ich denke, man konnte das Grundkonzept des Notentreffens einfach nicht ewig weiterentwickeln – und die Spieler wurden dessen überdrüssig. Außerdem kamen in kurzer Abfolge mehr derartige Titel auf den Markt, als die Spieler verkraften konnten."

Zum Beginn des neuen Jahrzehnts, so um 2010 herum, war das Genre praktisch tot. Es gab zwar 2015 einen passablen Wiederbelebungsversuch in Form von *Guitar Hero Live* (bei dem man bei einigen Songs tatsächlich mit einer gefilmten Band vor echtem Pub- ▶



[PlayStation] *Beatmania* von Konami war ein Spielhallenhit, der schnell auf die Konsolen kam.



[PS2] Das Spielgefühl von *Guitar Hero* traf bei Möchtegern-Rockstars einen Nerv.



[PS2] Mit *Frequency* begann die lange einschlägige Karriere von Harmonix.

2006
Activision kauft *Guitar Hero* und MTV Games Harmonix, sodass die Verbindung zwischen beiden gekappt wird.

2007
Mit *Rock Band* kommt ein multiinstrumentaler Konkurrent zu *Guitar Hero* von Harmonix.

2008
Tap Tap Revenge erscheint für iOS und demonstriert, wie gut sich der Touchscreen für das Genre eignet.

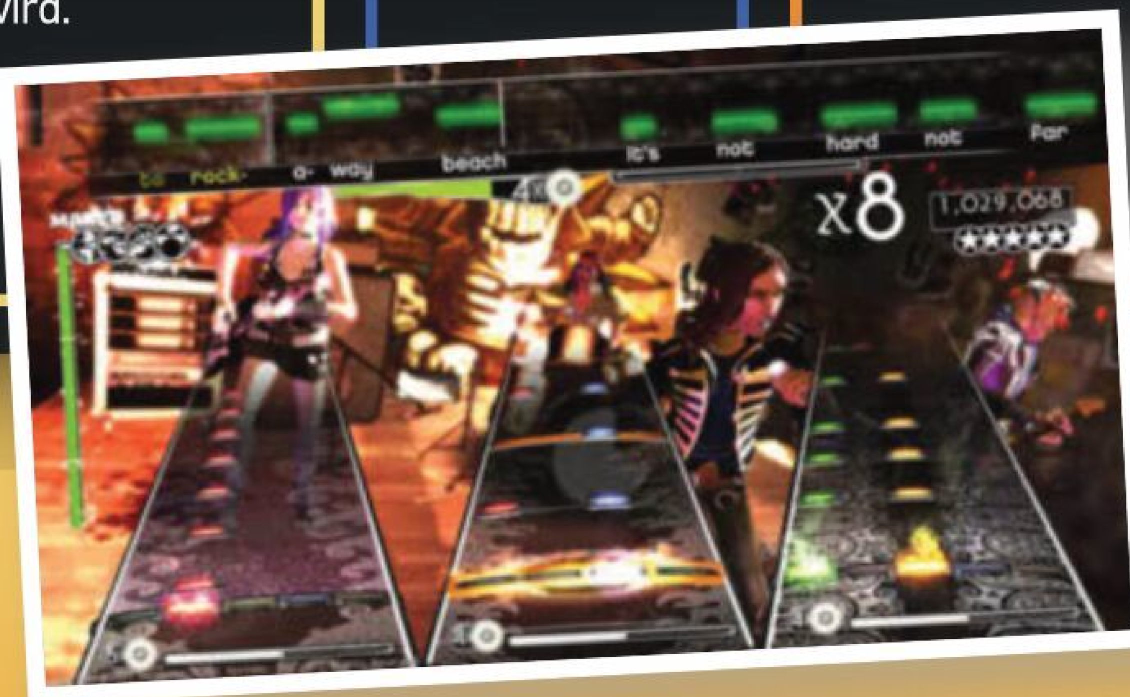
2009
Zum ersten Mal dürfen die Spieler bei *Just Dance* auf der Wii mit Bewegungssteuerung tanzen. Von Activision kommt *DJ Hero*, während Sega *Hatsune Miku: Project Diva* auf den Markt wirft.

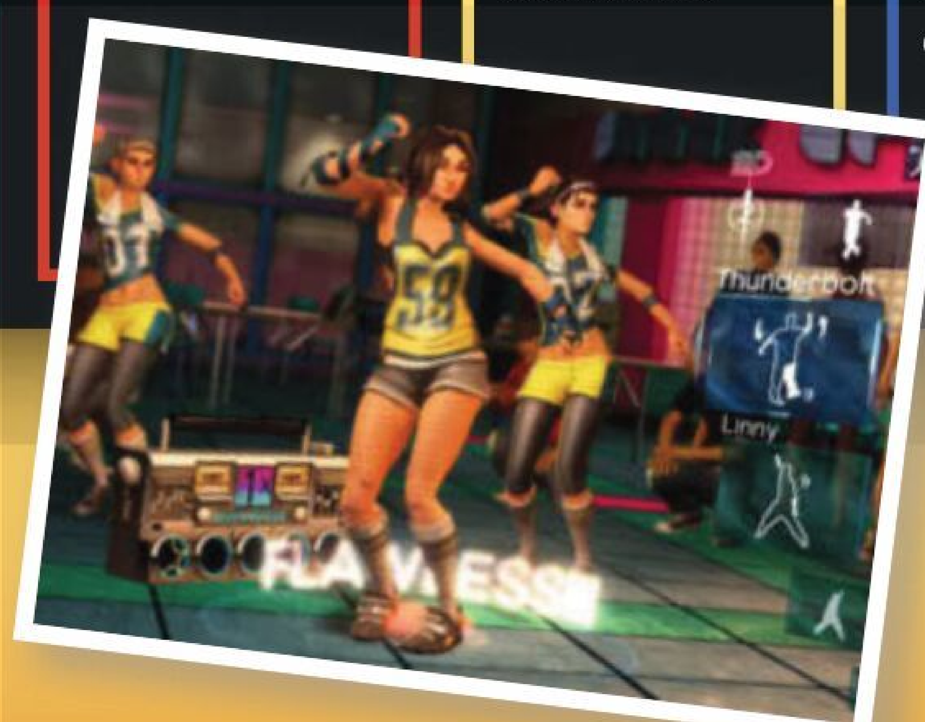
2010
Bei *Dance Central* muss der Spieler seinen ganzen Körper einsetzen, der von Kinect auf der Xbox 360 erfasst wird.

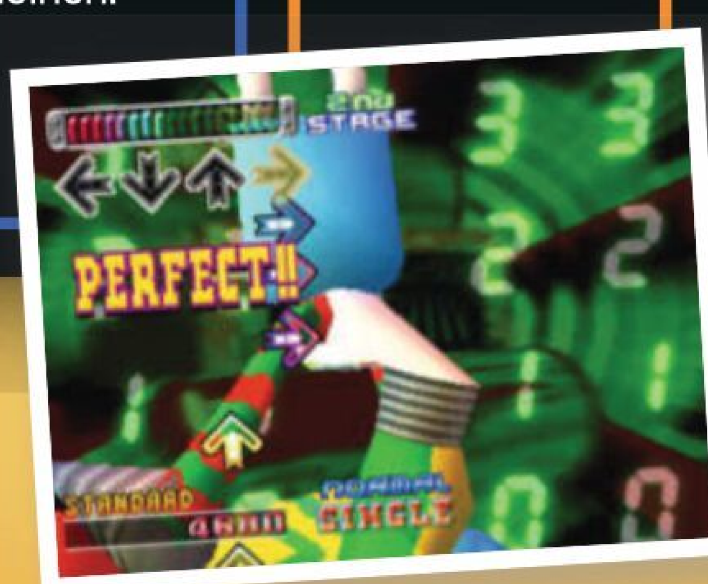
2011
Die Schließung der *Guitar Hero*-Abteilung von Activision deutet auf das bevorstehende Ende des Plastikgitarren-Genres hin.

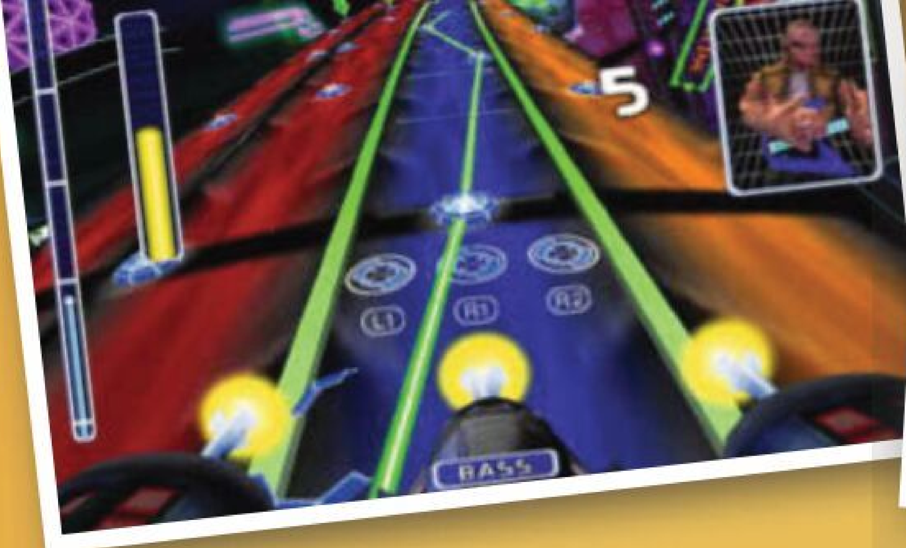
2016
Mit *Audioshield* kommt Rhythmus in die VR-Welt, während *Amplitude* für PS3 und PS4 sowie *Thumper* für PS4, PSVR und Oculus Rift erscheinen.

2020
Dance Dance Revolution bekommt mit *A20 Plus* ein Update, *BPM: Bullets Per Minute* und *Fuser* von Harmonix erscheinen.

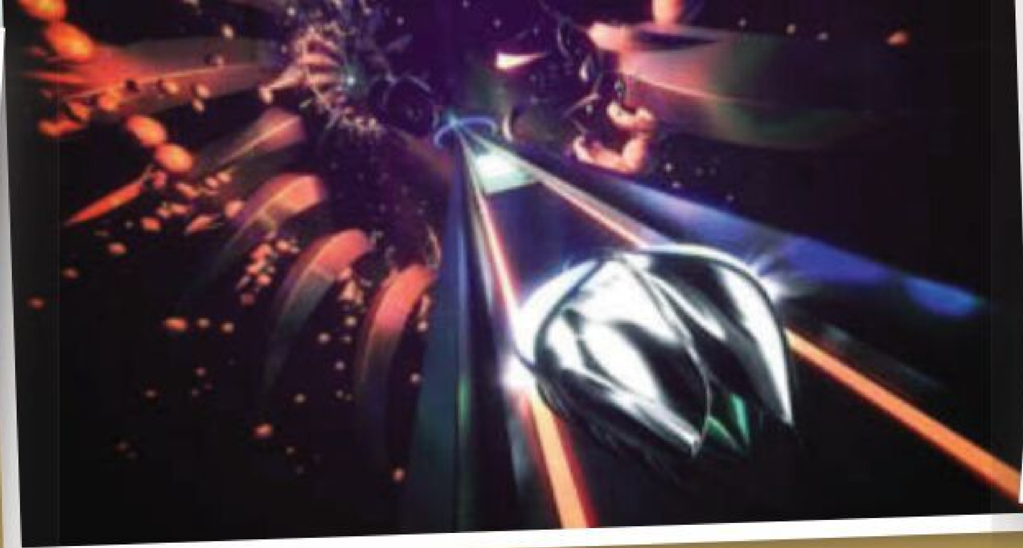










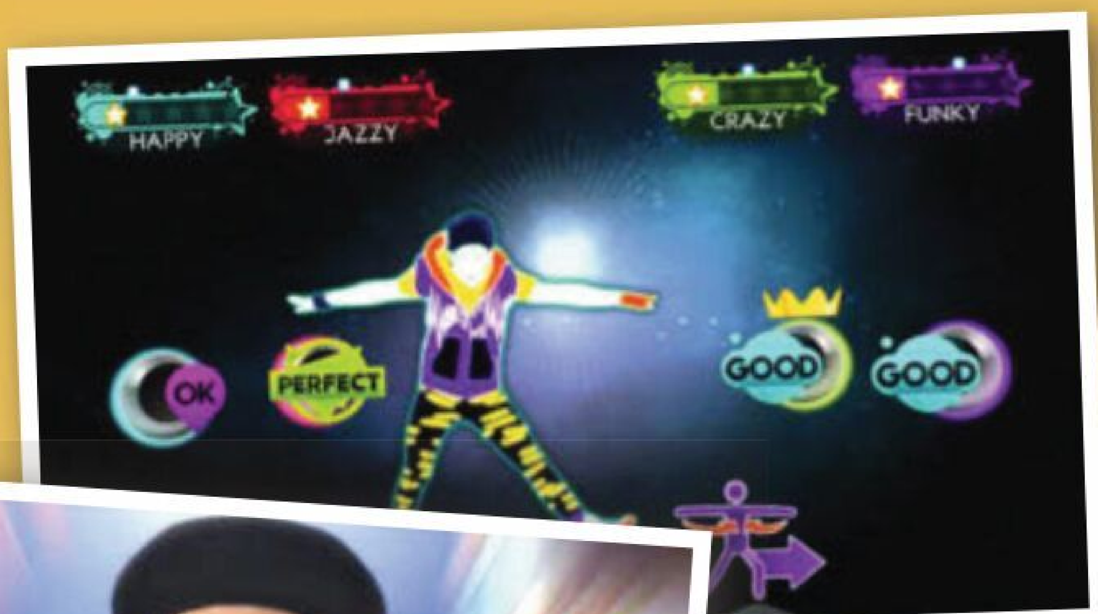




likum auf der Bühne stand, die auf einen zu reagieren schien), und *Rock Band 4* – doch diese konnten die Erfolge ihrer Vorgänger nicht wiederholen.

Rhythmusspiele an sich waren damit jedoch keineswegs abgeschrieben. Besonders Sega verbuchte in Japan nach wie vor Erfolge mit der Reihe *Hatsune Miku: Project Diva*, die 2009 für die PSP gestartet war. Generell besteht ein Erfolgsrezept des Genres darin, technische Innovationen schnell für sich nutzbar zu machen. So nutzte etwa *Osu! Tatakae! Ouendan* den Touchscreen des Nintendo DS so gekonnt, dass der Titel in großem Stil im Westen importiert wurde und mit *Elite Beat Agents* eine eigene Adaption nach sich zog.

» **[Wii] Die Reihe *Just Dance* begann 2009 auf der Wii und wurde für Ubisoft zu einem riesigen Erfolg.**





Natürlich fanden Rhythmusspiele auch auf Mobilgeräten und Tablets ein Zuhause, beispielsweise *Tap Tap Revenge, Cytus, Love Live: School Idol Festival, Rhythm of Fighters* und zahlreiche weitere. Mit dem Aufkommen der Bewegungssteuerung, namentlich mit der Wii von Nintendo und Kinect auf der Xbox 360, waren Rhythmusspiele wieder ganz vorn mit dabei. Man spielte nun keine Instrumente mehr, sondern tanzte mit seinem ganzen Körper zur Musik. So entstand 2009 auf der Wii auch die nach *Assassin's Creed* zweitgrößte Marke von Ubisoft – *Just Dance* –, von der auch heute noch jährliche Fortsetzungen erscheinen. Harmonix brachte das Konzept 2010 mit *Dance Central* auf die Xbox. Ubisoft hatte außerdem schon 2012 mit *Rocksmith* eine ernsthafte Alternative zu den Fun-Plastikgitarren-Spielen geschaffen, bei der man eine echte Gitarre einsetzt; 2022 soll *Rocksmith+* erscheinen.

Guitar Hero und *Rock Band* sprachen hingegen perfekt die sogenannten Casual Gamer an, die Musik liebten und ihre Lieblings-Tracks in einem ganz neuen Kontext genießen konnten. Um es aber noch mal zu schreiben: In den höheren Schwierigkeitsgraden bissen sich nicht nur Casuals, sondern auch gestandene Gamepad-Artisten die Zähne aus und benötigten extrem flinke Finger und viel Übung, um ohne größere Misstöne durch die Songs zu kommen.

Auch andere bekannte Serien wie *Final Fantasy* (*Theatrhythm Final Fantasy*) oder *Zelda* (*Cadence of Hyrule*) sprangen auf den Musik-Zug auf. „Diese Titel geben den Spielern eine Möglichkeit, die Musik ihrer Lieblingsspiele auf ganze neue Art und Weise zu erleben", sagt Ryan Clark, der *Cadence of Hyrule* und *Crypt of the Necrodancer* verantwortete.

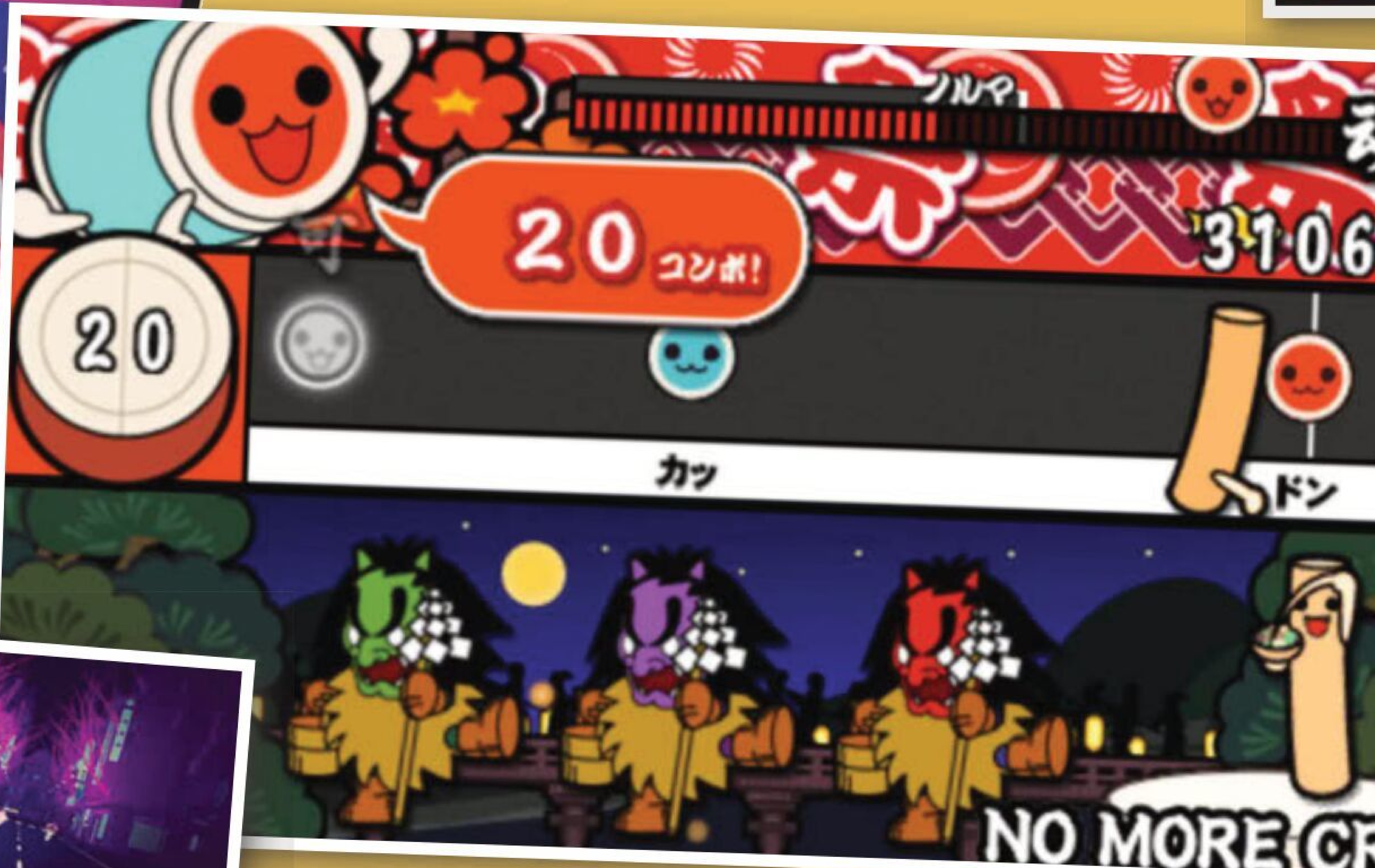
» **Rhythmusspiele haben oft ihre ganz eigenen „Eingabegeräte".**



Doch ob Casual- oder Hardcore-Gamer: An einem gut gemachten Rhythmusspiel hat jeder seinen Spaß. „Nur bei dieser Art Spiel kommt man in einen speziellen Flow", sagt Ryan. „Diesen Tunnel gibt es zwar auch bei anderen Genres, aber es ist etwas ganz Besonderes, seine Aktionen mit der Musik zu synchronisieren und nimmt die Spieler auf der emotionalen Ebene mit."

Auch vor der virtuellen Realität macht das Genre nicht Halt und setzt dabei auf die bereits etablierte Verbindung von Bewegungssteuerung und Rhythmusgefühl. *Thumper*, das Marc erdachte, wurde in den Anfangszeiten von PSVR als einer der besten Titel gelobt, und auch heute haben einige der besten VR-Spiele etwas mit Musik zu tun. Marc erwähnt in diesem Zusammenhang auch das Phänomen *Beat Saber* – wo man „stehend" (in Wahrheit gleicht das Geschehen einer Fitness-Stunde) mit zwei Lichtschwertern – eben den VR-Controllern – in einer virtuellen Zukunftswelt im Takt der Musik Blöcke kunstvoll zerschneidet. Der Mix aus Rhythmus und der automatisch entstehenden tänzerischen Bewegung ist geradezu suchterzeugend!

Marc analysiert: „Ich glaube, *Beat Saber* verbindet alles, was die Menschen von einer VR-Erfahrung erwarten. Sie wollen sich nicht einfach nur in einem virtuellen Raum befinden, sondern mit den Händen agieren und sich fühlen, als hätten sie Lichtschwerter. Wenn ▶



» **[PSP] *Taiko No Tatsujin* von Namco begann in der Spielhalle. Abgesehen von einem PS2-Spiel in den USA kam die Reihe erst vor Kurzem im Westen an.**





[PS2] Der effektive Spurwechsel ist bei *Amplitude* der Schlüssel zum Erfolg.



[PS2] Auch nach vielen Jahren gilt *Gitaroo Man* als eines der besten Spiele im Genre.



[Dreamcast] *Samba de Amigo* ist eine einzige große Party.

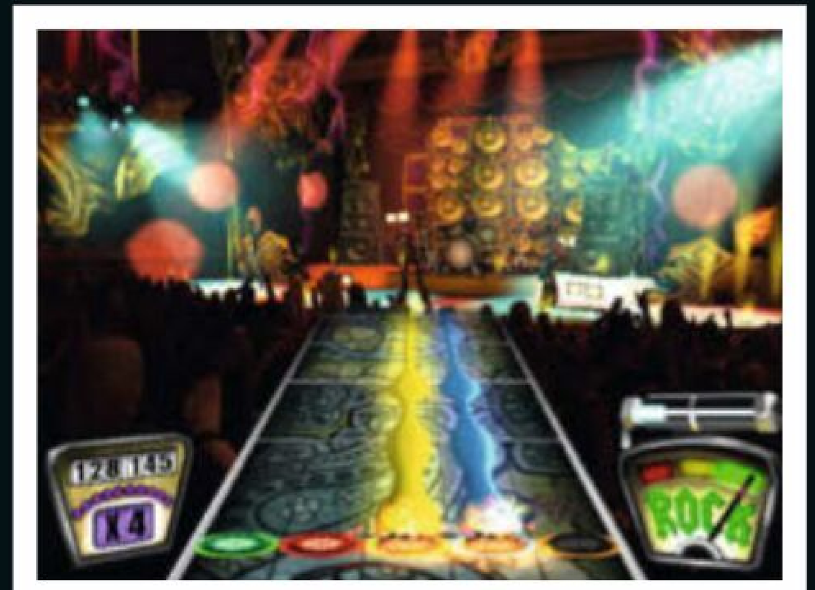


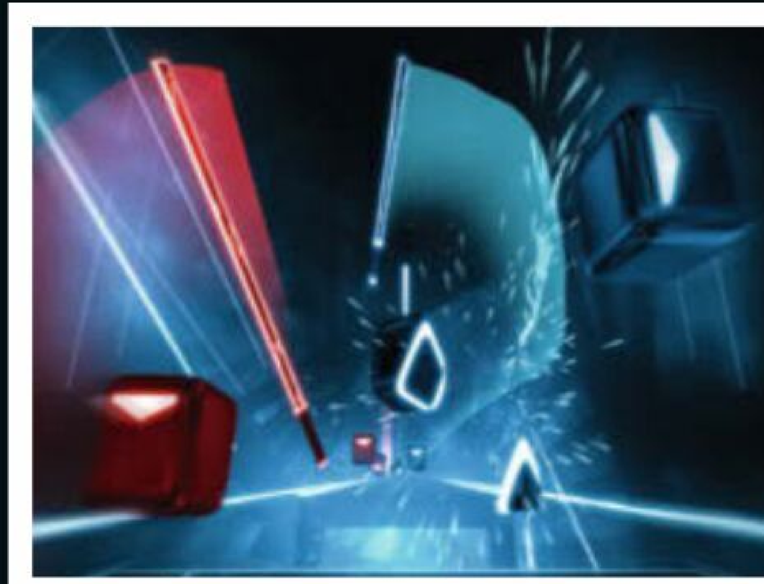
HÖRT DEN UNTERSCHIED

DIESE SPIELE TREFFEN DEN RICHTIGEN TON.

GUITAR HERO II

Akkorde mit drei Noten und jede Menge neue Hits machten *Guitar Hero II* zu einem der Highlights dieses speziellen Genres mit seinen vielen Plastik-Peripheriegeräten. Ein weiterer heißer Kandidat für das Treppchen ist hier *Rock Band 3* mit noch mehr Plastik (namentlich Schlagzeuge, Bässe und Mikros).





BEAT SABER

Bei diesem VR-Titel müsste ihr leuchtende Schwerter schwingen und damit farbige Blöcke im Takt zertrümmern, die auf euch zufliegen. Dies funktioniert erstaunlich gut und zeigt die Flexibilität des Genres. Der Titel ist nicht nur eine gute Demonstration der Möglichkeiten von VR, sondern auch ein schweißtreibendes Workout.

GITAROO MAN

In diesem Kultklassiker mit seiner surrealen Story braucht ihr gutes Timing mit den Buttons und dem Analogstick. Es ist einzigartig, wie der Titel dies in die Kampfmechaniken integriert, mit denen ihr den Feinden Schaden zufügt oder eure eigene Gesundheit wiederherstellt.





AMPLITUDE

Für diejenigen unter euch, die sich bei der Jagd nach dem Highscore gerne selbst überbieten, ist *Amplitude* für die PS2 eine klare Empfehlung. Der frühe Harmonix-Titel macht auch heute noch Spaß und bekam daher auch 2016 ein Remake für die PS3 und die PS4 verpasst.

PARAPPA THE RAPPER

Es ist zwar vielleicht nicht der Genre-Vertreter mit der komplexesten Spielmechanik, doch mit seinem Charme, den denkwürdigen Figuren und den abgefahrenen Texten auf alle Fälle ein Klassiker des Genres. Auf modernen Fernsehern kann allerdings das strikte Zeitfenster bei der Eingabe zur echten Herausforderung werden.



WAS MACHT EIN GUTES RHYTHMUSSPIEL AUS?



TREIBENDE BEATS

1 Dass bei einem Rhythmusspiel die enthaltene Songauswahl von entscheidender Bedeutung für den Spaß ist, versteht sich fast von selbst.

FLOW-ZUSTAND

2 Bei den besten Rhythmusspielen geratet ihr – wenn es gut läuft – in eine Art Flow und werdet zu einem symbiotischen Teil der Musik.

WIEDERSPIELWERT

3 Die Spielmechanik sorgt dafür, dass ein Großteil des Reizes darin besteht, den Titel erneut zu spielen und die Punktzahl nochmal zu steigern.

PARTYTAUGLICH

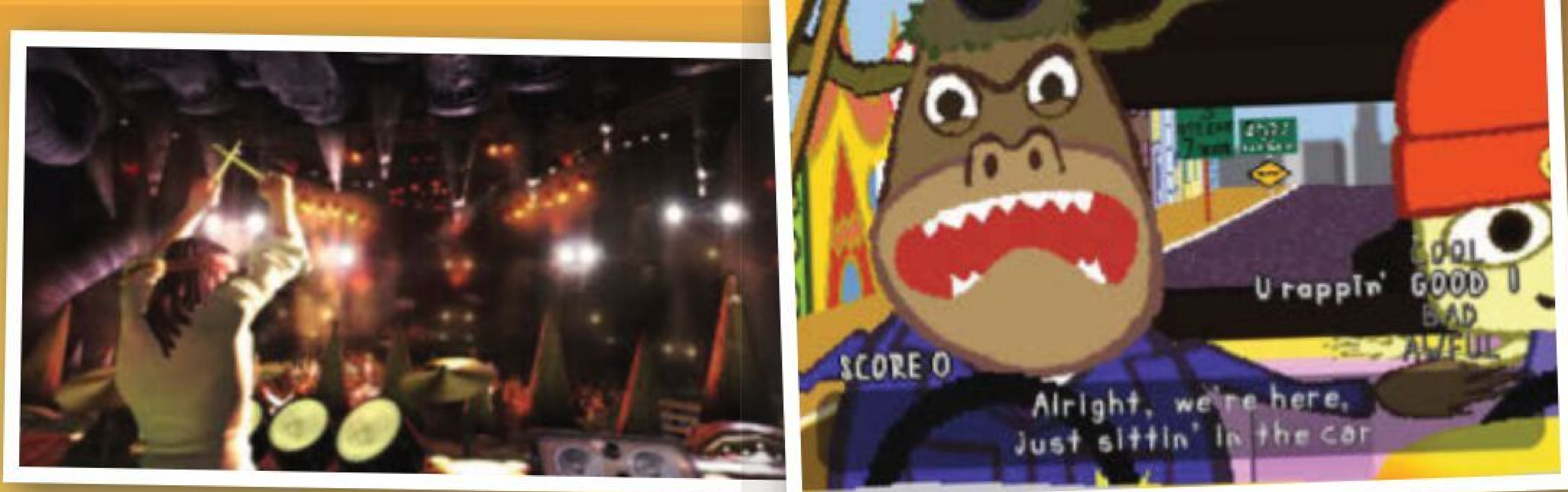
4 Musik gemeinsam genießen ist zwar kein Muss, doch viele der besten Genre-Beispiele machen in der Gruppe nochmal mehr Spaß.

WETTBEWERB

5 Natürlich gibt es bei den meisten Titeln Punkte zu sammeln und schwierige Herausforderungen zu meistern.

GESAMTKUNST

6 Rhythmusspiele leben vom Gefühl. Die Optik, die Steuerung, das Thema und natürlich die Musik ergeben zusammen ein Gesamtkunstwerk.



▶ ihr ein VR-Headset habt, müsst ihr dieses Spiel ausprobieren! Was *Thumper* anbelangt: Ich glaube, dass wir damit auch einfach Glück hatten. Es war 2016 fertig, als gerade PSVR auf den Markt kam. Egal was die Leute sagen: Vor fünf Jahren spielte man VR-Titel noch im Sitzen, so auch *Thumper*. Ihr sitzt, und Dinge kommen auf euch zu."

Bei *Thumper* überdachte man zunächst die Prioritäten des Genres, wie Marc erläutert: „Es gibt viel verrückte Musik dort draußen und vielleicht auch ganz neue Formen von Musik, die sich besser für Spiele eignen könnte. Versuchen wir also nicht mehr immer nur, den Spielern das Gefühl zu vermitteln, ein echter Musiker zu sein. Viele Ideen der Spielmechanik kamen von simplen Action-Spielen oder Rennspielen, nicht unbedingt von Musikspielen. Genau wie bei *Mario Kart*: Wie man da springt und schleudert, so ist es auch bei den wirklich spaßigen Action-Spielen von PlatinumGames: das Hochgefühl, wenn man Bewegungsabläufe zu einer Kette verbindet. Das wollten wir erreichen."

Im Fall von *Sayonara Wild Hearts* bestand das Konzept laut Marc darin, das Erbe von *Rez* anzutreten und ein Spiel zu machen, das die Spieler anregt, Musik zu genießen. Wir wollten, dass bei *Sayonara Wild Hearts* die Musik einfach floss und die Spielmechanik nicht nur vom Treffen des Taktes abhing. Ich betrachte *SWH* eigentlich nicht als Rhythmusspiel – aber wir wollten schon, dass der Spieler die Musik durch das Spiel und die Grafik spüren konnte."

Für *Crypt of the Necrodancer*, das 2015 für den PC und später für PS4, Xbox und Switch erschien, verband Ryan Clark das Genre Rhythmusspiel mit dem der Roguelikes zu einem Gesamtkonzept, bei dem der Spieler sich im Takt der Musik bewegen und angreifen muss. „Mein Ziel bei *Crypt of the Necrodancer* war immer, dass es fair bleibt", sagt Ryan und nennt als Vorbild *Spelunky*, das zwar extrem fordernd war, bei dem der Spieler aber ausschließlich für seine eigenen Fehler bestraft wurde.

„Vergleicht das mal mit dem Original-Roguelike, *Rogue*", sagt er. „Als ich jung war, spielte ich das rauf und runter, und trotz meiner Fülle an Übungseinheiten starb ich oft einfach an Hunger, unpassender Ausrüstung oder reinem Pech. Ich glaube, dass die große Mehrheit an Roguelikes Dungeons kreiert, die tatsächlich nicht zu gewinnen sind. Trotzdem spielte ich das Teil aus irgendeinem Grund immer wieder. Auch wenn es unfair war, liebte ich es. Aber ich fragte mich doch: Hätte ich es noch mehr geliebt, wenn es stattdessen fair gewesen wäre?" Dies führte Ryan zu der Idee, ein Roguelike zu entwickeln, das auf dem richtigen Timing basierte. „Das machte das Spiel effektiv zu einem Rhythmusspiel, auch wenn das gar nicht meine ursprüngliche Absicht gewesen war", schmunzelt er.

Währenddessen bringt das Genre immer weitere Ausprägungen hervor. Mit *BPM: Bullets Per Minute* (2020) stießen die Rhythmusspiele in das Terrain der Shooter vor. Auch Harmonix bleibt sich treu und veröffentlicht Titel wie *Rock Band VR* und das DJ-Spiel *Fuser* von 2020. Bei *Rhythm Doctor* hingegen zeigt sich wieder ein Teil der Kreativität, die das Genre in den Anfangstagen ausmachte – ihr müsst Patienten im Takt wiederbeleben und dürft euch dabei nicht ablenken lassen. In *A Musical Story* erkundet ihr die Erinnerungen eines Musikers in den 70ern, während die Reihe *Just Dance* weiter von Erfolg zu Erfolg eilt. So erfreut sich das Genre bester Gesundheit, schließlich „spricht Musik einen bei Menschen angeborenen Instinkt an. Rhythmus ist ein Teil unserer Menschlichkeit", schließt Simon. *

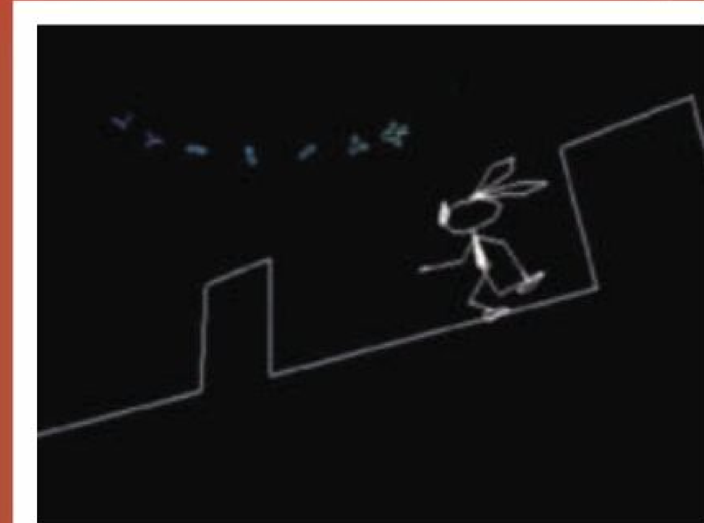




KURIOSITÄTEN-KABINETT

DIESE SPIELE FALLEN AUS DEM TAKT.

VIB-RIBBON



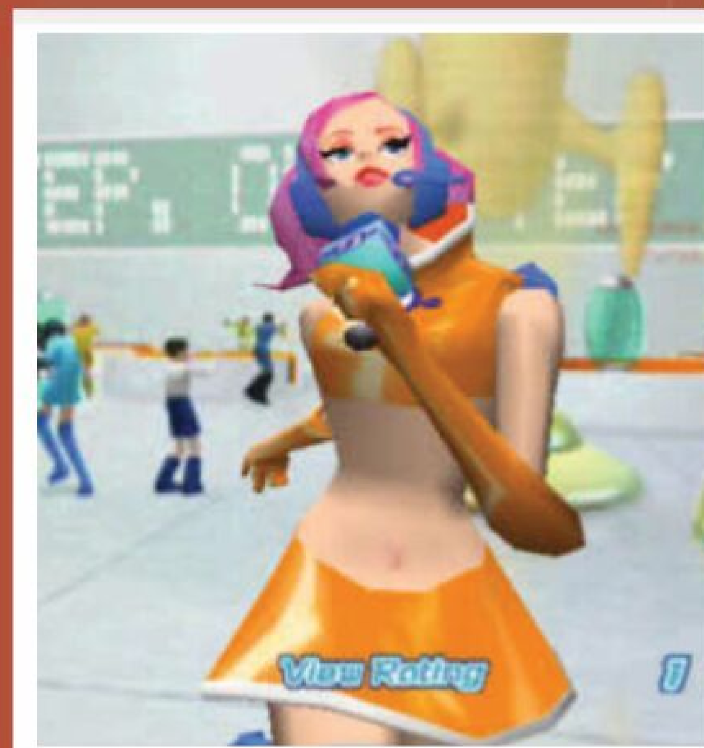
Dieser Titel aus dem Jahr 2000 nutzt die Musik einer eingelegten Audio-CD, um seine Levels zu generieren – eine Idee, die später von Spielen wie *Audiosurf* aufgegriffen wurde.

BUST A GROOVE



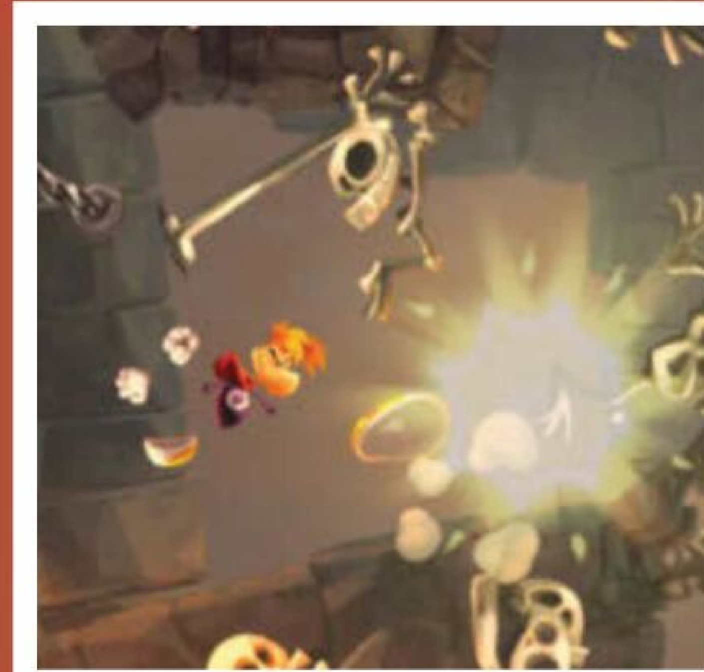
Als ungewöhnlicher Versuch, ein Rhythmusspiel mit dem Prügler-Genre zu kombinieren, dreht sich dieser Titel von 1998 um Tanzkämpfe, bei denen euren Gegner mit Kombos zusetzen müsst.

SPACE CHANNEL 5



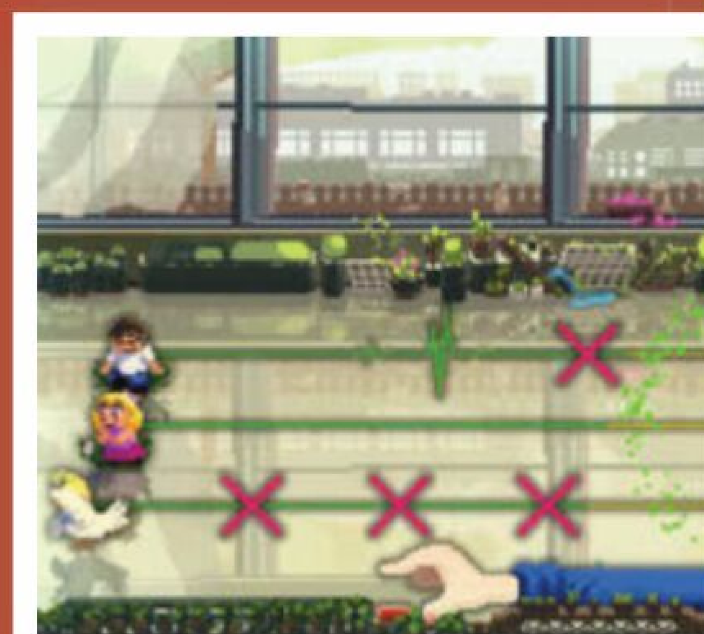
Space Channel 5 ist ein weiterer Genre-Mischling mit Sechziger-Jahre-Optik, bei dem ihr zwischen Tanzsequenzen und Kämpfen hin- und herwechselt. Außerdem kommt Michael Jackson als spielbare Figur vor, der er selbst seine Stimme lieh.

RAYMAN LEGENDS



Auf den ersten Blick mag dieser Titel als Klassiker des Hüpfspiel-Genres nicht in diese Reihe passen, doch mit seinen spektakulären Musiklevels ist er tatsächlich eines der besten Beispiele für rhythmusbasierte Spiele, das ihr finden könnt.

RHYTHM DOCTOR



Durch den Early Access entsteht gerade ein Kult rund um *Rhythm Doctor*, einen Titel, bei dem ihr mit einem Tastendruck im Herzschlagrhythmus einen Patienten defibrillieren müsst. Nebenbei lernt ihr auch noch etwas über Polyrhythmik und Hemiolen.

KLASSIKER-CHECK

STAR FOX

SHIELD



WATCH YOUR AIM, FOX!!

Mit einem galaktischen Fuchs und tierischen Wingmen düst Nintendo in die 3D-Zukunft: Während andere Firmen auf CD-ROM und FMV-Sequenzen setzen, investiert der Marktführer in Echtzeit-berechnete Grafik und wagt auf der 16-Bit-Konsole SNES ein Spiel im kantigen Polygon-Look. Für den Mainstream, der von Nintendo Sprites und Bitmap-Animation erwartet, ist *Star Fox* ein Schock, für SF-Ballerfans hingegen eine Offenbarung.

In Japan kümmert man sich lange Zeit nicht um Echtzeit-3D, sondern zieht knuddelige Sprites einfarbigen Polygonen vor. Als der Konsolenmarktführer Nintendo Anfang der 1990er Jahre erkennt, dass die Bitmap-Scrolling-Zeit endet und kein Weg an „echtem" 3D vorbeiführt, sucht er in Japan das entsprechende Know-how vergeblich. Deshalb engagiert er das englische Studio Argonaut, bekannt als Europas beste 3D-Gamedesigner.

Jez San und Team sollen nicht nur Nintendos Polygon-Debüt schaffen, sondern dazu auch einen Chip entwickeln, der die alternde SNES-Konsole mit Fließkomma-Power ausstattet. Um SF-Architektur und Raumgleiter flüssig, farbig und in Echtzeit zu bewegen, braucht Nintendo RISC-Technik.

Während die Briten die Algorithmen und den SuperFX-Chip entwickeln, kümmern sich japanische Könner um das Game-, Grafik- und Storydesign. Shigeru Miyamoto persönlich überwacht das ambitionierte Projekt. So bekommt die Weltraumballerei *Star Fox* (deutscher Titel: *Starwing*) all das, was früheren Argonaut-Spielen fehlte: eine packende Story, niedliche Protagonisten, typische Nintendo-Dramaturgie und einen Spielaufbau, den auch Einsteiger checken.

Star Fox ist viel flotter als das überkomplexe und fitzelige *Star Glider II*, es ist auch keine tiefsinnige Space-Simulation, sondern bietet schnelle, unkomplizierte und FX-gespickte Action. Spielerisch setzt das SNES-Modul nicht auf freie Bewegung im Weltraum (wie *X-Wing* oder *Wing Commander* auf PC) sondern auf „rail shooting" – es geht immer geradeaus, wie auf Schienen.

Im Cockpit nimmt Weltraumheld Fox McCloud Platz, ihn begleiten Frosch, Hase und Falke. Die tierischen Wingmen plappern über Videofunk oder schreien unter feindlichem Feuer um Hilfe. Der Fuchs kämpft also nie allein, sondern im Team sympathischer Kollegen, die ihr verteidigt, damit eure Reise durch Asteroidenfeld, verwunschenen Space-Friedhof und Feuerhölle Titania nicht vorzeitig endet.

Dank SuperFX-Chip ist *Star Fox* das schnellste 3D-Spiel seines Jahrgangs und hervorragendes Beispiel für Nintendos schlaue Zusammenarbeit mit westlichen Firmen. Die Japaner lassen Argonaut bald fallen und kaufen stattdessen Rare, in Sachen Chip arbeiten sie danach mit SGI zusammen. Nintendos erster RISC-Flug geht nahtlos in die Entwickler einer Konsole über, die auf Polygone und Shading spezialisiert ist, führt also direkt zum revolutionären *Super Mario 64* der neuen Konsole N64. 1997 folgt das Analog-Stick-gesteuerte und Rumble-Pak-gerüttelte *Star Fox 64*.

Ein bereits fertiges SNES-Sequel bleibt dabei auf der Strecke: Ich spiele *Star Fox 2* vor einem Vierteljahrhundert auf einer US-Messe – und dann erst wieder 2017, als die „Nintendo Classic Mini"-SNES-Konsole herauskommt, auf dem die verlorene Argonaut-Nintendo-Produktion installiert ist. *



Von Winnie Forster

DENKWÜRDIGE MOMENTE



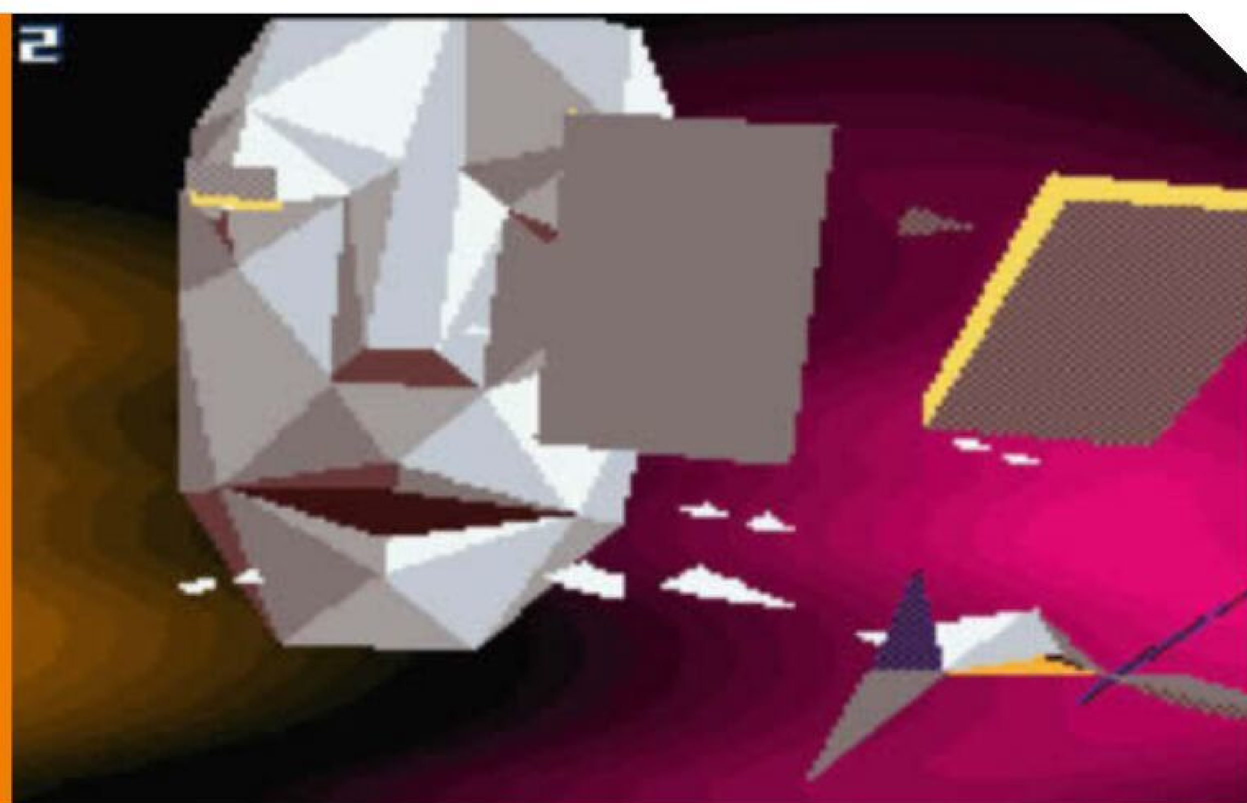
Britische 3D-Piloten

1984 hilft der junge Jez San bei der C64-Umsetzung von *Elite* und kopiert dann Ataris Vektor-Automaten *The Empire Strikes Back* auf ST und Amiga und nennt das Ergebnis *Starglider*. *Starglider II* (1988) gilt als das audiovisuell fortschrittlichste SF-Spiel der Welt. Damit und mit *X* (1992) auf dem Game Boy empfiehlt sich San bei Nintendo. Lange hält die Zusammenarbeit nicht: Bereits nach *Star Fox* trennen sich die Wege wieder. Argonaut entwickelt Nintendo-Spiele für andere Hersteller und schließt 2004.



Abkürzung durch Sektor X

Weil die Nintendo-Designer finden, dass der lineare Ablauf ihres Rail-Shooters zu wenig von dem bringt, was gute SF ausmacht, ordnen sie das Dutzend Levels nicht in Reihe, sondern als Planeten-Cluster „Lylat". Zwischen den Levels wählt Fox den Weg: Die mittlere Route, die als leicht gilt, oder durch den berüchtigten Sektor Z und die Katastrophenwelt Macbeth? Nintendo versteckt eine Schwarzes-Loch-Abkürzung sowie einen Geheimlevel im Lylat-System – sucht nach dem grinsenden Asteroiden!



Maskenball auf Venom

Überwinden Fox und seine Squadron Asteroiden, Feindflotten und Co., gelangen sie nach Venom, dem Sitz des Bösen. Weil die Polygon-Leistung des SNES auch mit FX-Chip sehr begrenzt ist, zeichnet Argonaut Obermotz Andross als Kopf ohne Körper – aber bildschirmfüllend! Die Metallmaske wirft euch telekinetisch Gerümpel entgegen, saugt und spuckt Polygone und ist nur an den Augen verwundbar. Eine der drei *Star Fox*-Routen sowie der Endkampf von *Star Fox 64* enthüllen mehr von Andross.



Third-Person-Flug und Ego-Shooting

Ego- und Schulter-Ansicht wechseln von Level zu Level ab. Dadurch ändert sich jeweils das Spielgefühl: Corneria und andere Planeten erfordern Geschick und haarsträubende Manöver, um kippender Architektur auszuweichen oder flink untendurch zu düsen. Die Weltraum-Levels aus der Ich-Perspektive sind eher SF-Schießbuden: Feind-Raumschiffe und Monster tanzen in Wellen vor eurem Cockpitfenster. Man merkt sich nicht galaktische Flugrouten, sondern Alien-Angriffsmuster.



Argonaut in Tokio

Jez Sans bester Programmierer kündigt: Dylan Cuthbert, der mit Vektor-Action auf Game Boy (*X*, 1992) die Nintendo-Beziehung herstellt und die *Star Fox*-Technik entwickelt, geht 2001 nach Japan. In Tokio gründet er das Studio Q-Games, das famose *Pixeljunk*-Spiele entwickelt und 2006 von Nintendo engagiert wird: *Star Fox Command* (Bild) ist zwar laut *Game Informer* „nicht ganz das Sequel, auf das jeder wartete", bietet jedoch immerhin die „nervenzermürbende Intensität, die der Serie lange Zeit fehlte."



Füchse für jede Konsole

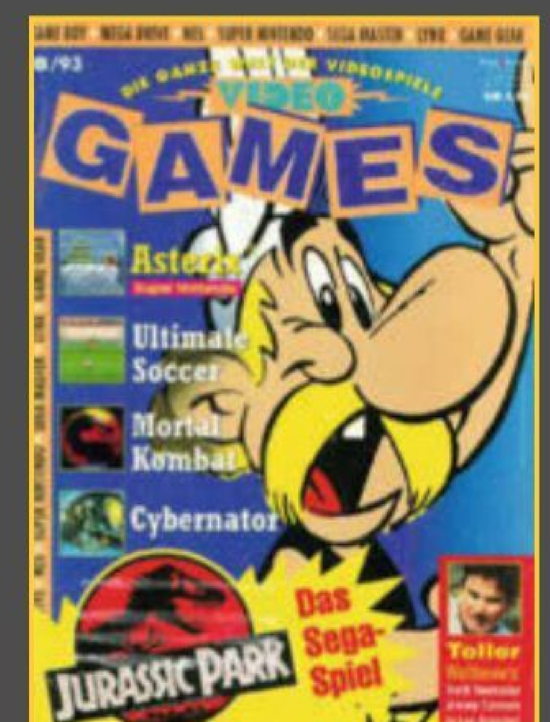
Nach der guten N64-Fortsetzung folgen je zwei GameCube-, Handheld- und Wii-U-Titel. Obwohl talentierte Studios immer bessere 3D-Hardware einsetzen, erreicht keiner den Schwung und Witz des 16-Bit-Originals. Viele Fans sind enttäuscht von Rares *Star Fox Adventures* (mehr Hüpf- als Ballerspiel), verwerfen Namcos *Star Fox Assault* (Bild) wegen der Bodenmissionen und sehen selbst Q-Games' *Star Fox Command* als verpatzte Chance. *Star Fox Zero*/*Guard* von Platinum Games? Nur okay.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** SUPER NINTENDO
- » **PUBLISHER:** NINTENDO
- » **PUBLISHER:** ARGONAUT
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1993
- » **GENRE:** ACTIONSPIEL

Was die Presse sagte …



Video Games 7/1993

„Zur Perfektion der Idee hätte ich mir vollständig freies Manövrieren gewünscht. Der Bewegungsspielraum ist zu klein (...) Sehr anerkennenswert ist der Einfallsreichtum: Von der Idee mit dem abgebrochenen Flügel bis zur riesigen Vielfalt an Feinden läßt *Starwing* kein bißchen Langeweile aufkommen. Der Spieler ist immer gefordert. (...) Dickes Lob den Soundeffekten und der Musik. Ein Muß für alle Action-Fans."

TOTAL 5/1993

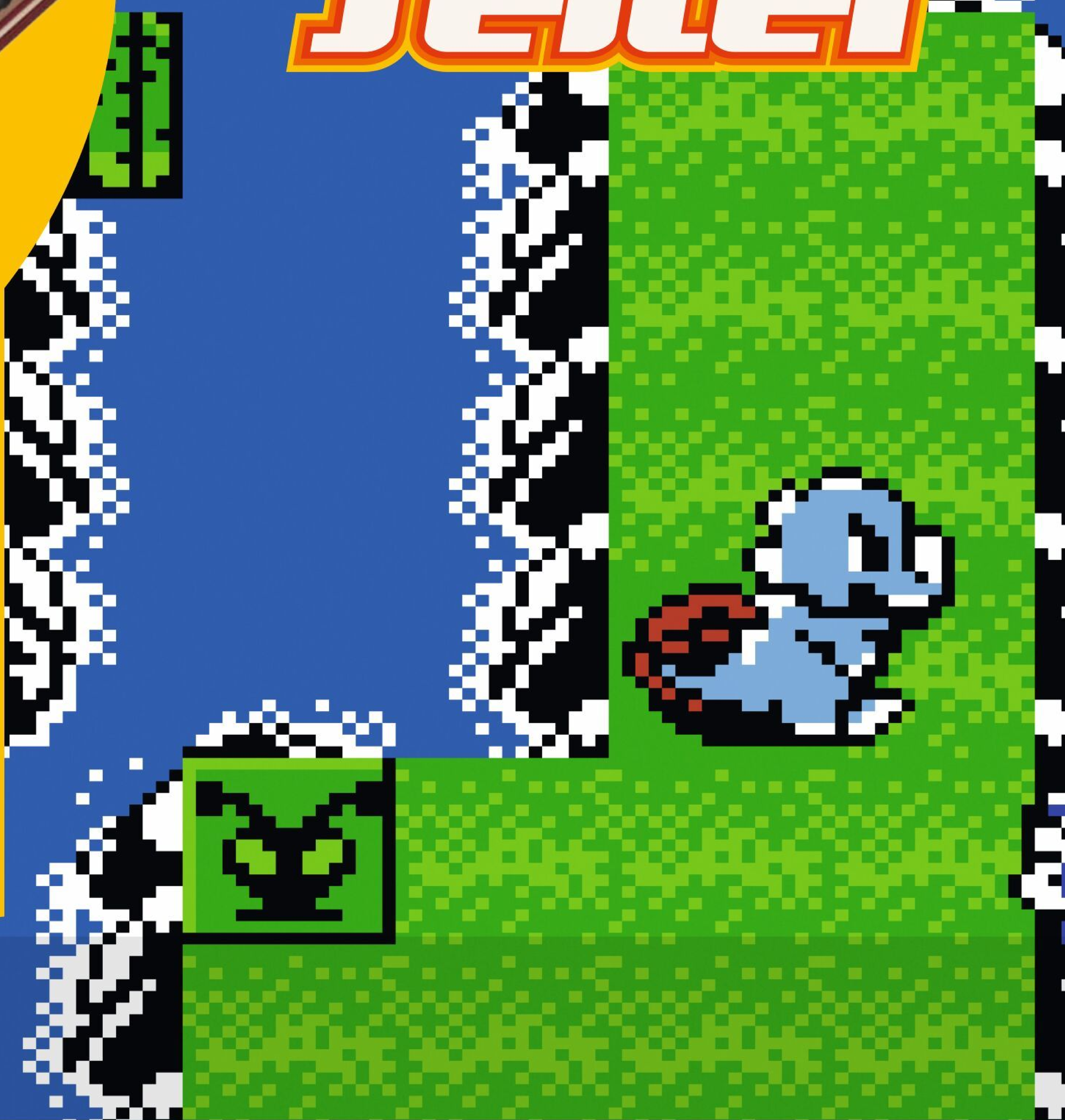
„Mit *Star Fox* ist Nintendo ein ganz großer Wurf gelungen, an dem sich kommende Titel messen müssen. Zwar sprüht es nicht vor Einfallsreichtum, doch die pausenlose Action und die geniale Grafik schrauben die Motivation auf ein Höchstmaß an. Dort bleibt sie dann auch ganz, ganz lange Zeit." *(Hans-Joachim Amann)*

Was wir denken

Star Fox hatte vor gut 25 Jahren Rasanz und Klasse und spielt sich auch heute flott und spannend. Es ist besser gealtert als ein DOS-*Wing Commander*.



Außenseiter



FAMICOM

Trotz Nintendos Dominanz auf dem amerikanischen Markt schafften in den 80ern etliche gute Famicom-Spiele nicht den Sprung über den Pazifik beziehungsweise Atlantik. Wir stellen euch interessante Importe vor, die bei uns offiziell nicht veröffentlicht wurden.


» [Famicom] Vielleicht sind die Dinos ausgestorben, weil sie keine Löcher im Boden erkennen konnten …


» [Famicom] Die kleine Insel wird streng bewacht.

BOOBY KIDS

■ ENTWICKLER: **NICHIBUTSU** ■ JAHR: **1987**

■ **Der Titel ist vielleicht etwas missverständlich gewählt. Hier geht es nicht um minderjährige Tölpel („Booby“), sondern um Kids, die ihren Gegnern Fallen („Booby Traps“) stellen, um sie zu besiegen. Das Spiel kombiniert einen labyrinthischen Aufbau mit originellen Elementen und sorgt für eine Menge Spaß.**

Euer Ziel ist es, in jedem Level mehrere Gegenstände einzusammeln. Der Name des Spiels verrät uns, dass ihr dabei Kinder steuert. Warum es Kinder sind, wissen wir auch nicht. Jedenfalls sammelt ihr Früchte, Spielzeug oder sogar Computerbildschirme. Wenn ihr alle Items gefunden habt, rennt ihr in Richtung Ausgang. So weit, so gut, allerdings seid ihr nicht allein unterwegs. Eine Vielzahl an Gegnern steht zwischen euch und dem ersehnten Exit. Da ihr die Monster nicht direkt angreifen könnt, kommen die Fallen ins Spiel.

Diese Fallen sind simple Löcher im Boden. Fällt ein Gegner hinein, habt ihr mehrere Möglichkeiten. Ihr könnt die kurze Verschnaufpause nutzen, um eure Gegenstände einzusammeln. Oder ihr stellt euch auf die Monster und erhaltet dafür ein paar Extrapunkte. Wenn ihr viel Zeit habt, könnt ihr das Loch auch zuschaufeln. Die Monster erscheinen dann an ihrem Ausgangspunkt wieder, und mit etwas Glück bekommt ihr ein Power-up.

Neben Monstern müsst ihr auch auf eure Umgebung achten. Dabei nutzt ihr Warp-Punkte, Brücken oder Sprungbretter, um weiterzukommen. Vereinzelt helfen aber nur Bomben, um beispielsweise eine Mauer zu sprengen. Diese Bomben sind nicht nur nützlich, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen, ihr könnt auch Gegner damit bekämpfen. Allerdings findet ihr sie nicht in jedem Level und könnt maximal neun Stück tragen.

ALTERNATIVEN



HEIANKYO ALIEN

GAME BOY

■ Das Fallenstellen geht etwas langsamer von der Hand, aber die meisten Mechaniken sind auch hier enthalten. Dieses Spiel macht doppelt Spaß, denn es enthält sowohl die alte Version des Münzautomaten als auch eine grafisch modernere Variante.



MEGA BOMBERMAN

MEGA DRIVE

■ Neben den Fallen benutzt ihr in *Booby Kids* auch Bomben. Und wer kennt sich damit besser aus, als Bomberman? Der Einzelspielermodus sorgt bereits für gute Unterhaltung, die ganz große Freude kommt aber im Mehrspielerteil so richtig auf.



BOOBY BOYS

GAME BOY

■ Sobald das familiäre Gedudel hörbar ist, weiß jeder Fan, dass er hier einen direkten Nachfolger des NES-Spiels in den Händen hält. Die Labyrinthe sind etwas enger gestaltet, zudem könnt ihr die Hintergrundgrafik selbst auswählen.

Wie bei so vielen anderen 8-Bit-Spielen werdet ihr euch auch in *Booby Kids* mit dem Interface herumärgern: Die Bomben könnt ihr nur an bestimmten Stellen finden, und diese Stellen sehen genau gleich aus wie der Rest der Szenerie. Ihr müsst also viel herumprobieren, um zerstörbare Wände oder versteckte Schalter zu finden. Trotz dieser Schwächen ist *Booby Kids* eine schöne Erweiterung für eure Famicom-Sammlung. Einzelne Module könnt ihr bereits für 5 Euro erwerben, für vollständige Spiele mit Schachtel und Anleitung müsst ihr etwa mit 25 Euro rechnen.

BESONDERHEITEN

BOMBEN-STIMMUNG

■ Eine Bombe explodiert in die vier Himmelsrichtungen, und hat eine Reichweite von jeweils zwei Kästchen.

NACHSCHUB

■ Ob ihr wirklich richtig steht, seht ihr, wenn das „Bomb"-Licht angeht. Wartet kurz, und euer Arsenal füllt sich auf.

TÜRÖFFNER

■ In manchen Levels könnt ihr gut erkennen, wenn Wände zerstörbar sind. Leider ist das nicht immer der Fall.

AUSGANG

■ Nachdem ihr alle Gegenstände eingesammelt habt, müsst ihr diese blaue Türe erreichen.

Außenseiter

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.

CRISIS FORCE

■ ENTWICKLER: **KONAMI** ■ JAHR: **1991**

■ Ein Famicom-Spiel von Konami war in den 90ern beinahe schon ein Garant für erstklassige Unterhaltung. Die Fans liebten *Gradius, Contra, Castlevania* und *Metal Gear*, das Unternehmen verdiente sich mit der Plattform eine goldene Nase. Natürlich schlichen sich auch kleinere Reinfälle in das Portfolio, aber eines der besten Famicom-Spiele wurde leider weithin übersehen.

Crisis Force war Konamis letztes Shoot-em-up für Famicom. Der Entwickler ließ sich nicht lumpen, das Spiel ist audiovisuell ganz vorne mit dabei. Dank des VRC4-Chips war es möglich, Spezialeffekte für vertikales Scrollen zu realisieren, dazu kamen statische Hintergründe, die auch heute noch hübsch anzusehen sind.

Jede Attacke verfügt über zwei Feuermodi, abhängig von den gesammelten Power-ups. Euer kleines Schiff kann entweder nach vorne, nach hinten oder zur Seite schießen. Die Angriffsrichtung wechselt ihr je nach Situation.

Dank des Waffensystems ist *Crisis Force* deutlich verzeihender als *Gradius*. Bei einem Treffer verliert ihr nicht sofort alle Power-ups, sondern ein Waffensystem. Das Schiff explodiert erst, wenn ihr alle Waffensysteme verloren habt.

Leider wirkt sich die späte Veröffentlichung auf die heutigen Preise aus. Viele Spieler sind zum damaligen Zeitpunkt bereits auf das Super Famicom umgestiegen, sodass nur wenige Kopien im Umlauf sind. Aufgrund der hohen Nachfrage müsst ihr mit etwa 90 Euro für eine Kassette rechnen.



» [Famicom] Künstlerisch wird der Wechsel zwischen Farbe und Graustufen eingesetzt.

» [Famicom] Schöne Details im Hintergrund, viel Action im Vordergrund.

» [Famicom] Viele Gegner verstecken sich in diesen Schluchten.

NOCH MEHR FAMICOM-SPIELE



» JONGBOU

■ ENTWICKLER: **MICRONICS/SNK**
■ JAHR: **1987**

■ Diese nette kleine Genre-Fusion nimmt *Breakout* als Vorlage und füllt den größten Teil des Spielfelds mit *Mahjong*-Steinen. Die Steine kippen, wenn sie getroffen werden, und ihr könnt sie mit eurem Schläger auffangen. Ziel des Spiels ist es, ein Blatt mit 14 Punkten zu sammeln. Macht Spaß, erfordert aber etwas Hintergrundwissen.



» GORBY NO PIPELINE DAISAKUSEN

■ ENTWICKLER: **COMPILE**
■ JAHR: **1991**

■ Ihr seid mit dem Bau einer Pipeline beauftragt, die Tokio und Moskau verbinden soll. Einzelne Rohre fallen vom oberen Bildschirm nach unten, ihr sollt diese logisch von links nach rechts verbinden. Wenn ihr eure Quote erfüllt, dürft ihr euch am nächsten Level versuchen. Wenn euch *Puyo Puyo* gefällt, ist das eine schöne Alternative.



» NUTS & MILK

■ ENTWICKLER: **HUDSON SOFT**
■ JAHR: **1984**

■ Dieses Jump-and-run auf nur einem Bildschirm ist eines der ersten Spiele von Drittanbietern für das Famicom. Ihr spielt die Rolle von Milk, und euer Ziel ist es, alle Früchte auf dem Bildschirm einzusammeln. Euer Rivale Nuts und verschiedene Gefahren in der Spielwelt machen euch das Leben schwer.



» CROSS FIRE

■ ENTWICKLER: **KYUGO BOEKI**
■ JAHR: **1990**

■ *Contra* war bei den Spielern sehr beliebt, obwohl es sehr schwierig war. Kyugo Boeki griff dieses Phänomen auf, schraubte den Schwierigkeitsgrad aber deutlich nach oben. In *Cross Fire* seid ihr zu Beginn noch unbewaffnet und müsst euch auf eure Fäuste verlassen, um die Bösewichte zu besiegen. Achtet auf eure Lebensanzeige, die Lernkurve ist extrem steil.

COSMIC EPSILON

■ ENTWICKLER: **HOME DATA** ■ JAHR: **1989**

■ In den Spielhallen war *Space Harrier* so erfolgreich, dass es etliche Entwickler dazu verleitet hat, sich an einer Kopie für den Heimgebrauch zu versuchen. Die 8-Bit-Maschinen der 80er waren jedoch nicht dazu in der Lage, die beeindruckende Grafik darzustellen.

Der ruckelnden Konkurrenz ist *Cosmic Epsilon* meilenweit voraus – auch wenn es auf den Screenshots nicht so aussieht. Der Untergrund huscht flüssig vorbei und die Spielgeschwindigkeit ist sehr beeindruckend. Die Sprites der Gegner sind zwar etwas klein geraten, bewegen sich aber ebenfalls sehr flüssig. Als eines von wenigen Spielen nutzt *Cosmic Epsilon* das Famicom 3D-System.

Im Vergleich zum Arcade-Hit von Sega gibt es einige Unterschiede: Das Zielen ist etwas einfacher, da der Laser direkt mittig abgeschossen wird, zum Kampf gegen schwierigere Gegner verfügt ihr über einen begrenzten Vorrat an Lenkraketen. Ihr dürft euch an insgesamt acht Levels versuchen, die euch einiges abverlangen. Dabei sammelt ihr fleißig Power-ups. Es gibt sogar kleine Abstecher ins Weltall.

» [Famicom] Der Screenshot wird der hohen Spielgeschwindigkeit nicht gerecht.



» [Famicom] Im zweiten Level wagt ihr bereits einen Abstecher ins Weltall.

RETRO STINKER

» TAKESHI NO CHOUSENJOU

■ TAITO ■ 1986

■ Wer *Takeshi's Castle* kennt: Das Spiel hat damit nichts zu tun. Ihr hüpft sinnlos durch eine Stadt, der Sound ist nervtötend. Finger weg!



» FLYING HERO

■ ENTWICKLER: **AICOM**
■ JAHR: **1989**

■ Ein Gebäude steht in Flammen, und da der Feuerwehr offenbar das Budget fehlt, werdet ihr mit einem Sprungtuch ausgestattet und losgeschickt. Ihr rettet die Leute, die aus den Fenstern springen, löscht die Brände und sammelt Power-ups. Falls euch das Spiel an *Megumi Rescue* erinnert: Es ist derselbe Entwickler.



» BINARY LAND

■ ENTWICKLER: **HUDSON SOFT**
■ JAHR: **1985**

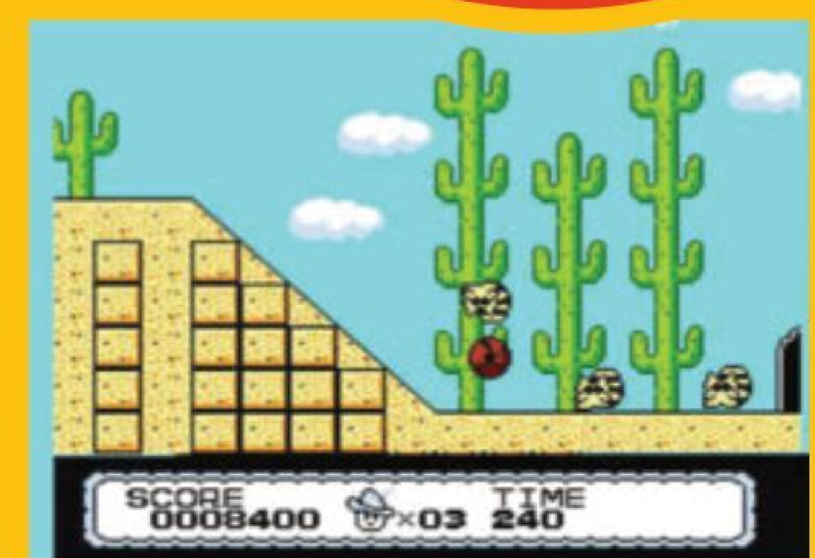
■ Gurin und Malon sind verliebte Pinguine, die aus einem Labyrinth entkommen müssen, ohne von Spinnen gefangen zu werden. Ihr müsst den beiden helfen, was nicht leicht ist. Wenn ihr den einen nach links steuert, bewegt sich der andere nach rechts, und andersrum. Ein schönes Denksportspiel, falls ihr auf knifflige Aufgaben steht.



» UCHUU KEIBITAI SDF

■ ENTWICKLER: **HAL LABORATORY**
■ JAHR: **2006**

■ In dem vertikal scrollenden Shooter habt ihr es mit Unmengen an Gegnern zu tun. Das Leveldesign ist schön abwechslungsreich und bietet euch eine Mischung aus offenen und verengten Bereichen, ähnlich wie in *Gradius*. Das Spiel ist schwierig, teilweise frustrierend, aber mit der nötigen Geduld werdet ihr am Ende feststellen, dass es sich gelohnt hat.



» ARMADILLO

■ ENTWICKLER: **AIM**
■ JAHR: **1991**

■ In *Armadillo* lauft oder rollt ihr mit einem namensgebenden Gürteltier durch die hübsch gestalteten Levels. In der Kugelform pflügt ihr förmlich durch die Gegnerhorden, präzises Springen ist nur schwer möglich. Alles in allem ein gelungenes Spiel, leider wurde die amerikanische Version nie fertiggestellt.

DIE EVOLUTION VON

NODES OF YESOD

Mit ihrem Erstlingswerk und den Folgetiteln *Robin of the Wood*, *Arc of Yesod* und *Heartland* bewies die Firma Odin, dass sie ein gehöriges Wörtchen in der Spielebranche mitzureden hatte. Stuart Fotheringham von Odin blickt auf die Entwicklung der Reihe zurück.

Mitte der 80er herrschte in der Videospielbranche in Liverpool großes Stühlerücken. Durch den Zusammenbruch von Imagine Software waren viele Entwickler auf der Suche nach neuen Jobs, während die Firma Software Projects aufgrund des Erfolgs von *Jet Set Willy* neues Personal einstellen konnte. So kam der Grafiker und Entwickler Stuart Fotheringham zu diesem Studio, um dort mit Matthew Smith an einer Fortsetzung zu *Jet Set Willy* zu arbeiten. Doch es kam anders: Stuarts Freund Colin Grunes hatte an einem Entwurf zu einer Comic-Figur gearbeitet, den er zu einem Raumfahrer umgestaltete und bei Software Projects präsentierte.

„Unsere Idee war, dass die Figur Charlie ‚Astro' Fotheringham Grunes heißen sollte", weiß Stuart über den Namen des Helden zu berichten, in dem sich seine Erfinder verewigten. „Wir ließen Charlie Saltos schlagen, weil wir *Impossible Mission* und seine Überschläge liebten. Zusammen mit seiner Sprachausgabe war dieser Titel eine große Inspirationsquelle für uns. Mark Butler, ein Entwickler bei Imagine Software, sprach den Text ein, deshalb hat das ‚Welcome to Nodes of Yesod' am Anfang auch einen Liverpooler Akzent!"

Ein weiteres wichtiges Element der Spielmechanik von *Nodes of Yesod* wurde von einem anderen – wenn auch unveröffentlichten – Titel übernommen, ebenso wie das Spielziel eine Hommage an einen Filmklassiker darstellt. „Die Krater auf der Mondoberfläche haben wir von *Bandersnatch* kopiert, da wir von den Megagames von Imagine besessen waren", gibt Stuart zu. „Und natürlich stammt die Idee mit dem Monolithen aus *2001: Odyssee im Weltraum*. Ganz am Ende gab es eine winzige Animation, die vielen gar nicht auffiel: Der Monolith drehte sich und verschwand im Nirgendwo."

Stuart, Colin und die Entwickler, die im Lauf des Projekts zu *Nodes* stießen, beschlossen außerdem, dass ihr Held einen Handlanger benötigte, den er sich erst einfangen musste. „Die Idee zu den Maulwürfen kam uns durch die Krater auf dem Mond", erinnert Stuart sich. „Wie wäre es, wenn sie daraus hervorlugen würden?



» [ZX Spectrum] *Nodes of Yesod* und spätere Serienteile wurden von Steve Wetherill programmiert.

Wir wollten die Maulwürfe haben, weil wir eine veränderbare Karte brauchten. Man begann also mit einem bestimmten Layout, dann konnten sich die Maulwürfe durch die Wände fressen, und so kam man in neue Bereiche auf der Karte." Nachdem die Karte fertiggestellt war, erdachte das Team sowohl zerstörbare als auch unzerstörbare Feinde für Astro Charlie und seinen pelzigen Helfer. „Anfangs gab es noch gar keine Feinde", bemerkt Stuart. „Später machten wir dann diese Ziegendinger und überlegten uns, wo welche Kreaturen spawnen sollten. Dann hatten wir die Idee mit dem Maulwurf, der aus dem Rucksack kam, und erkannten, dass man ihn nutzen könnte, um Feinde zu erledigen."

Abgesehen von Feinden an bestimmten Stellen implementierte das Team Sammelobjekte namens Alchiems und außerdem einen Gegenspieler, der sich frei durch die Spielwelt bewegte. „Er war Kosmonaut – wegen des kalten Krieges", erinnert sich Stuart. „Wir hatten aber nicht viel Zeit für seine Animation, also flog er einfach diagonal durchs Bild und versuchte, Charlie seine Alchiems zu stehlen. Sobald er eines erwischt hatte, flog wer erstmal weg, kam aber später zurück, um sich noch mehr zu holen."

> »Die Idee zu den Maulwürfen kam uns durch die Krater auf dem Mond. Wie wäre es, wenn sie daraus hervorlugen würden?«
> STUART FOTHERINGHAM



» [ZX Spectrum] Manche Stellen in *Nodes of Yesod* sind nur per Teleportwirbel erreichbar.

„Die ganze Sache mit den Alchiems war arg komplex", seufzt Stuart. „Es gab vier Formen und vier mögliche Endpunkte, und man musste herausfinden, wo man hinsollte. Die Ebene über diesem Raum hatte dann einen Master-Alchiem einer bestimmten Form – genau diese musste man finden. Und wenn man sie endlich eingesammelt hatte, musste man auch noch an einer bestimmten Stelle durch den Boden fallen, um zum Monolithen zu gelangen." Um den heftigen Schwierigkeitsgrad abzumildern, wurden Teleportwirbel eingebaut, mit denen Charlie sich zu anderen Bereichen beamen konnte. „Die meisten Feinde waren einfarbig, aber die Wirbel blinkten in allen Farben, damit sie fremdartig aussahen", erklärt Stuart.

Nodes of Yesod wurde mit stilvollen Anzeigen beworben und verkaufte sich sehr gut – dennoch setzten die Macher beim Nachfolger auf eine vollkommen andere Thematik. „Unsere Inspiration kam von der TV-Serie *Robin Hood* [1984]", erzählt Stuart begeistert. „Man spielte in einem dichten Wald mit verschlossenen Türen, durch die man erst mit Schlüsseln konnte. Es gab ▶


» Stuart Fotheringham kehrte der Branche den Rücken, spielt aber noch gerne.

EVOLUTIONSSTUFEN

EPISCHE ERKUNDUNGEN

Von Mondhöhlen, Wäldern und fremden Welten.

NODES OF YESOD



Die Mondhöhlen von *Nodes of Yesod* bestehen aus einem Labyrinth von vertikalen Schächten, die durch horizontale Tunnel verbunden sind. Um versteckte Bereiche zu öffnen, habt ihr einen Maulwurf dabei, der sich durch die Wände knabbern kann.

ROBIN OF THE WOOD



Bei *Robin of the Wood* gibt es keine Plattformen, aber trotzdem ein Labyrinth, in dem ihr euch zurechtfinden müsst. Leider ist der Sherwood Forest ein ununterscheidbarer grünlicher Pixelbrei – zum Glück gibt es Pfeile, die auf wichtige Bereiche hinweisen.

ARC OF YESOD



Die Sprünge von Plattform zu Plattform ähneln denen von *Nodes*, aber die Geschichte spielt unter der Oberfläche eines fremden Planeten und nicht auf dem Mond. Außerdem gibt es ein Netzwerk von Teleportern, um euch über weite Strecken hinwegzubefördern.



» [ZX Spectrum] Mit den Extraleben bekommt ihr Stöcke zum Herunterziehen der Feinde.



» [ZX Spectrum] Bei *Robin of the Wood* weisen Pfeile auf wichtige Stellen hin.

» [ZX Spectrum] Abgesehen vom Wildschwein sind die Feinde durchweg eher harmlos.



» [ZX Spectrum] Die Waldhexe versetzt euch im Tausch gegen Blumen an andere Orte.



EVOLUTIONSSTUFEN

SAMMEL-WUT

Von Gold, Schlüsseln und magischen Seiten …



NODES OF YESOD

Das Einsammeln bei *Nodes of Yesod* beginnt direkt mit einer Maulwurfsjagd. Danach müsst ihr edelsteinartige Alchiems finden, die die gleiche Form wie ein Master Alchiem haben sollten. Zu guter Letzt sind überall Extraleben verstreut.



ROBIN OF THE WOOD

In *Robin of the Wood* gibt es vieles einzusammeln, zuvorderst das Gold, das ihr stehlt und gegen bessere Waffen eintauscht. Außerdem könnt ihr bei Einsiedlern und Waldhexen Gesundheit und Teleportationen gegen Blumen bekommen.

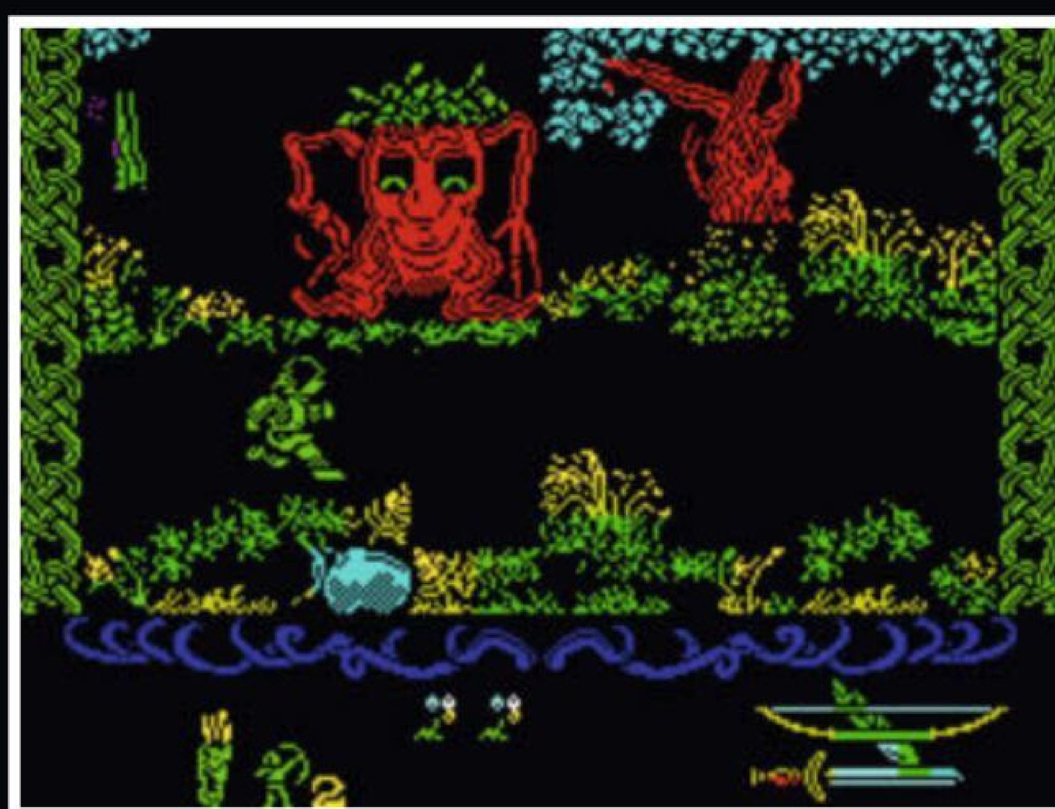


HEARTLAND

Da es sich um Magie dreht, ist es kein Wunder, dass ihr bei Heartland Zaubersprüche sammelt. Kleine Sterne geben euch temporäre Immunität, während Kugeln eure Gesundheit wiederherstellen. Hauptsächlich fügt ihr aber weiße Seiten einem Buch hinzu.

▶ eine Burg mit einem Sheriff, der einen verhaftete, es gab Dungeons und eine Hexe.“

Letztere bot Robin im Tausch gegen Blumen verschiedene Dienste wie Heilung oder Teleportation an. „Der Handel mit der Waldhexe machte das Spiel komplexer und länger“, gibt Stuart zu bedenken. „Damals hatten viele Titel nur eine einzige Spielmechanik, weshalb wir mehrere Schichten haben wollten – von A nach B sollte der Spieler immer aus einem guten Grund geschickt werden und nicht nur, um dies und das einzusammeln.“



» [ZX Spectrum] Euer geraubtes Gold könnt ihr in *Robin of the Wood* beim Ent gegen Waffen tauschen.

Abgesehen von diesen Interaktionen gab es bei *Robin of the Wood* auch einen neuen Gesundheitsbalken. Dennoch würde Stuart nicht so weit gehen, den Titel als Rollenspiel zu bezeichnen. Bei seiner Veröffentlichung fand der Nachfolger bei den Testern sogar noch mehr Anklang als *Nodes of Yesod*.

Da die Grafiker vor den Programmierern mit *Robin* fertig geworden waren, hatte ihr Chef sie gebeten, *Yesod* einen weiteren Besuch abzustatten. „Er sagte, es müsste doch möglich sein, den Code von *Nodes* zu nehmen und neue Grafiken einzufügen, ohne dass die Programmierer allzu viel zu tun hatten“, erinnert sich Stuart. „Also erdachten wir weitere Hintergründe und neue Konzepte. So gibt es statt des Maulwurfs in *Arc of Yesod* eine kleine Kugel, die Laser abfeuern kann. Ich wollte, dass die Laser so waren wie bei *Defender* – meinem Lieblingsspiel.“

Nicht nur der Helfer war in *Arc of Yesod* neu, sondern auch, dass man ihn nicht erst einfangen musste – denn die Entwickler wussten von vielen Spielern, dass diese den Maulwurf in *Nodes of Yesod* gar

» [ZX Spectrum] Der Roboter öffnet *in Arc of Yesod* neue Wege, genau wie der Maulwurf in *Nodes*.



»Ich wollte, dass die Laser so waren wie bei *Defender* – meinem Lieblingsspiel!«

STUART FOTHERINGHAM

» [ZX Spectrum] Bei *Arc of Yesod* sammelt ihr sämtliche Kristalle, egal welcher Farbe.





» [ZX Spectrum] Die Teleporter in *Arc of Yesod* haben eine höhere Reichweite als die aus *Nodes*.

nicht erst gefunden hatten! Dazu kamen die intelligenten Bomben: „Durch die Waffen sollte sich *Arc* anders anfühlen als *Nodes*“, erläutert Stuart das Konzept. „*Arc* spielte nicht mehr auf dem Mond, daher konnten wir eine kugelförmige Drohne einbauen. Auch die Bösewichte und die intelligenten Bomben kamen von *Defender*.“

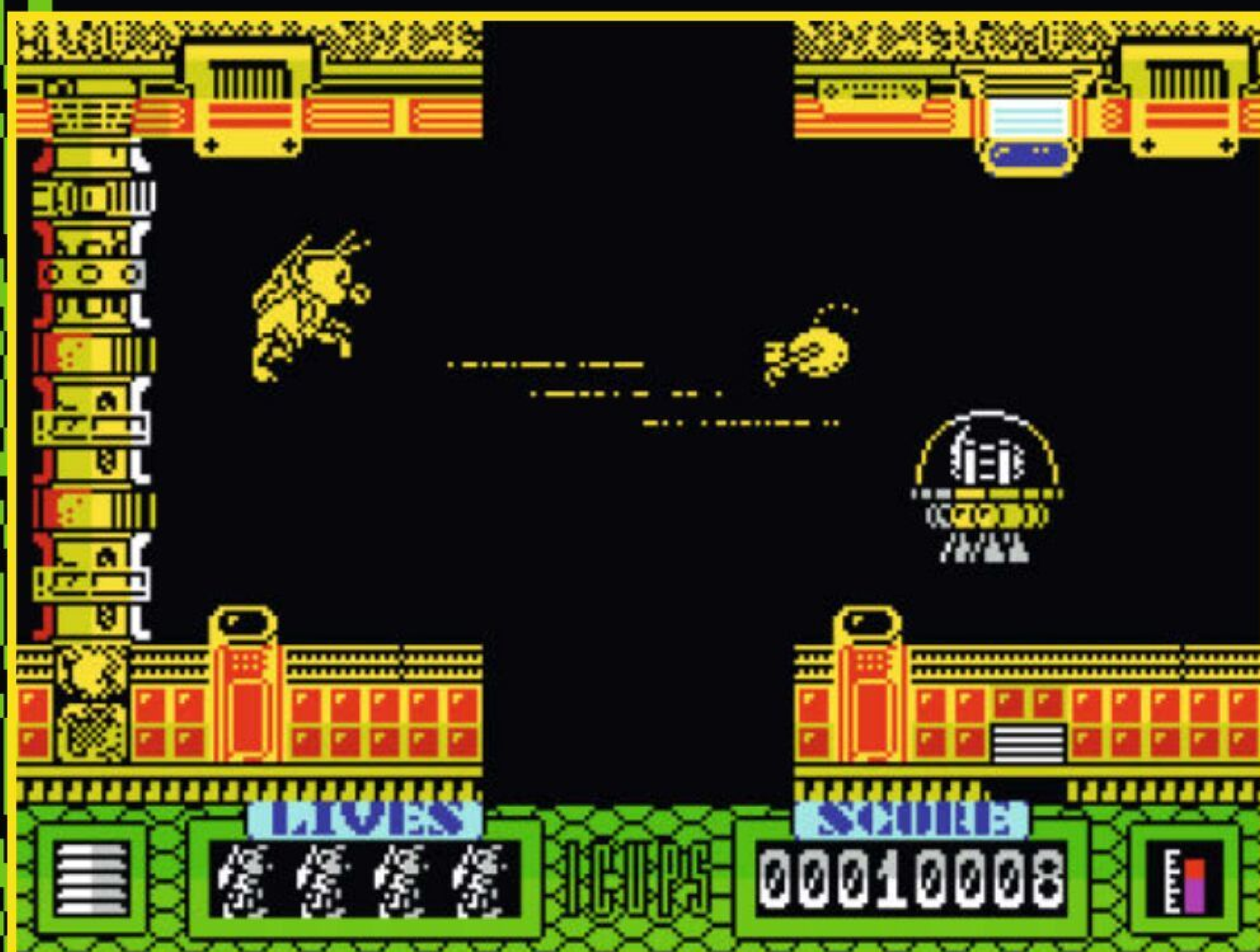
Weitere Variationen folgten, unter anderem die Teleporter, die Astro Charlie im Gegensatz zu den Wirbeln aus Nodes über große Entfernungen hinweg transportieren konnten. „Die Teleporter kamen direkt aus Lunar Jetman“, grinst Stuart. „Sie waren ein wenig offensichtlicher als die Wirbel von *Nodes*, und auch farbenfroher. Wir wollten, dass Arc industrieller und fremdartiger wirkte. Also gab es rote Hühner – aus der Serie *Eine Weltraumfamilie mit Pfiff* – und einen gelben Abschnitt, der nach Steampunk aussehen sollte. Auch die Ziegen ersetzten wir durch gelbe Roboter mit großen Nasen.“

Erwartungsgemäß musste *Arc of Yesod* Kritik einstecken, weil es *Nodes* abseits solcher Änderungen zu ähnlich war. Dies hielt Odin allerdings nicht davon ab, dem gelben Roboter mit *ICUPS* ein eigenes Spiel zu spendieren. „*ICUPS* sollte viel besser werden, aber die Fähigkeiten des Programmierers waren begrenzt“, kritisiert Stuart. „Colin und ich kümmerten uns um die Grafik. Die Story hing mit *Nodes of Yesod* zusammen, da Astro Charlie für eine Organisation namens ICUPS arbeitete. Der Titel sollte ein Ballerspiel werden, so wie die Automaten, die wir samstagabends gerne im Pub zockten.“

Während die eigentliche Ballerei bei *ICUPS* von den Kritikern als alter Hut angesehen wurde, lobten sie die Labyrinthabschnitte. So kam es gelegen, dass auch das folgende Spiel von Odin auf einem Labyrinth basierte: *Heartland*. „Statt einer traditionellen 2D-Karte war die Idee, dass man ▶



» [ZX Spectrum] Ein Held von *ICUPS* ist bei *Arc of Yesod* ein Gegner.





» [ZX Spectrum] Die zahlreichen Sprünge von *Heartland* sind wenig fordernd.

» Immer mächtigere Waffen klauten wir aus *Ghosts 'n Goblins*, genau wie die Idee, dass Feinde zu Skeletten wurden, wenn sie starben. «

STUART FOTHERINGHAM

▶ nach links, rechts, vorne und hinten gehen konnte", erklärt Stuart. „Außerdem konnte man sich hinter oder vor Objekte bewegen, wie bei den großen Sockeln mit Einhornstatuen darauf. Colin gefiel die Idee eines Helden mit Zylinder. Wir spielten mit dem Gedanken, Astro Charlie auch zum Helden von *Heartland* zu machen."

Da *Heartland* ein einziges riesiges Labyrinth war, war Erkundung das oberste Spielprinzip. Um diese interessant zu gestalten, erschufen die Entwickler eine Vielzahl an gegensätzlichen Welten. „Die Geschichte begann in einem Park voller Statuen, dann ging es in den Untergrund mit Räumen voller Rohre und schließlich auf eine Raumstation mit Abbildern von Astro Charlie – eine Hommage an *Nodes*. Dann gab es noch ein mittelalterliches Dorf mit Steinwällen und Hütten und eine Burg, die zu einem Zauberland mit Regenbögen und Höhlen führte."

Die Entwickler machten aus dem Zylinder des Helden eine Fernwaffe, obwohl der Titel nie ein Ballerspiel werden sollte. „Die Leistungsfähigkeit des Spectrum begrenzte natürlich die Ballermöglichkeiten bei *Heartland*, weil wir nur wenige Feinde gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen konnten", erklärt Stuart. „Wir mussten viel probieren, um noch eine vernünftige Bildrate hinzubekommen."

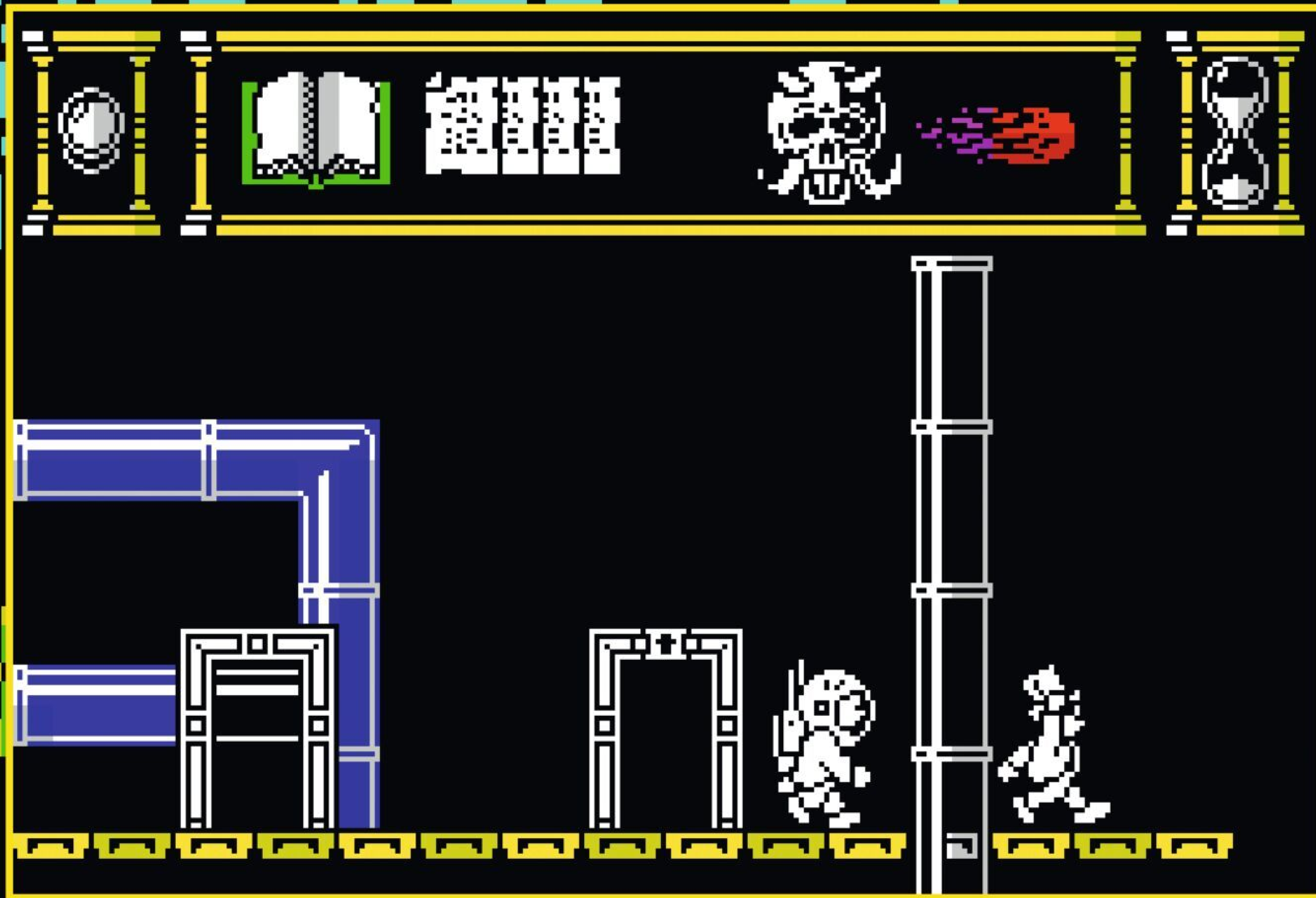
Ein beliebter Automat inspirierte das Team dazu, in *Heartland* Waffen-Upgrades und wiederbelebte Feinde einzubauen, auch wenn sie andere Elemente des Klassikers außen vor ließen. „Die Idee von immer mächtigeren Waffen klauten wir aus *Ghosts 'n Goblins*, genauso wie die Idee, dass Feinde zu Skeletten wurden, wenn sie starben", gibt Stuart zu. „Wir hatten etwas Ähnliches bei *Robin of the Wood*, nur dass dort die Feinde nicht von allein wiederauferstanden. Leider konnten wir wegen der technischen Beschränkungen kein Hüpfen einbauen."

» [ZX Spectrum] Wie die Feinde in den *Nodes*-Titeln solltet ihr bei *Heartland* die Sternchen meiden.



» [ZX Spectrum] Auch in *Heartland* werden mit der Zeit bessere Waffen verfügbar.

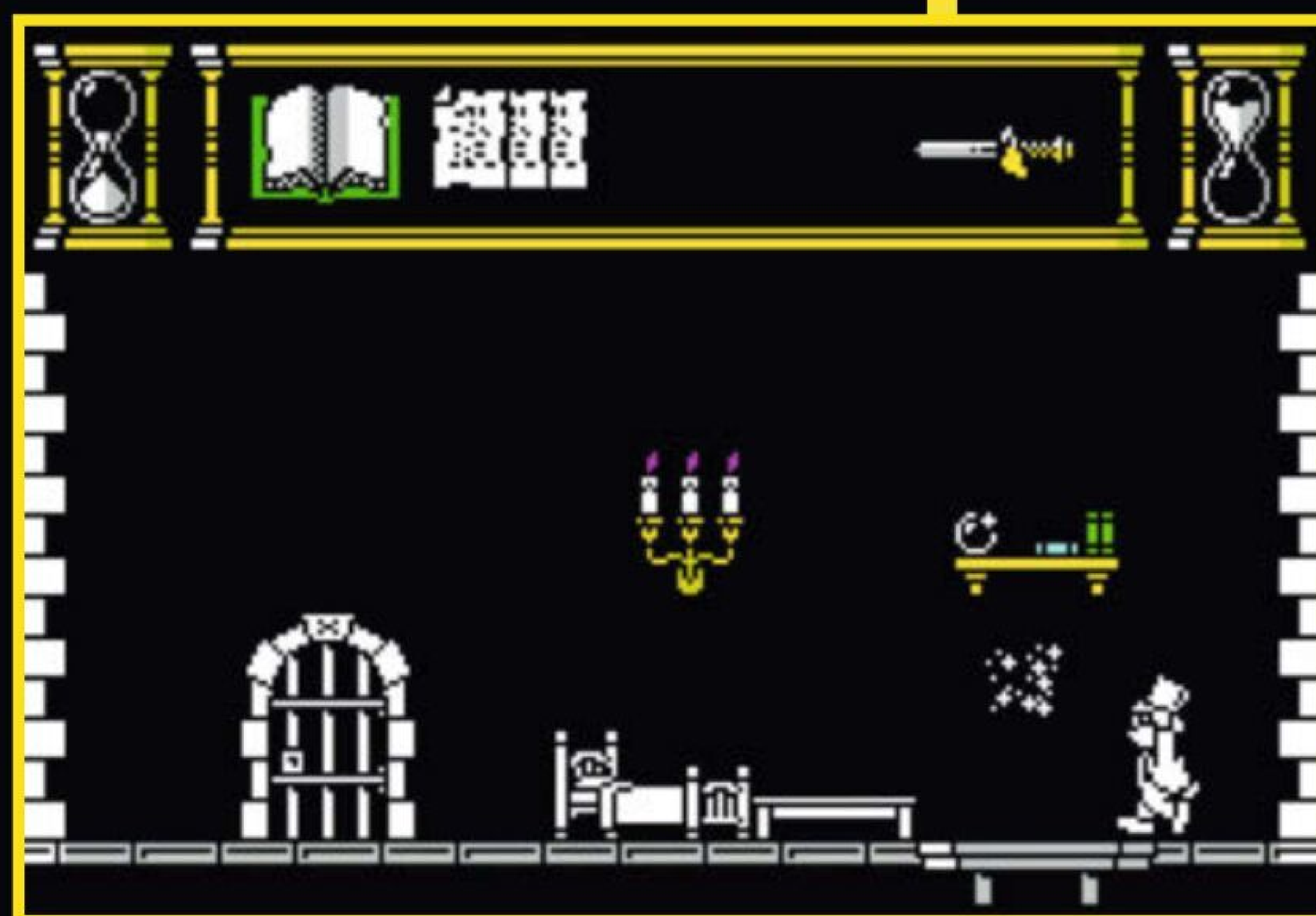




Ein weiteres Spielelement, das *Heartland* interessanter machte, waren die Zaubersprüche, die als Power-ups fungierten. „Bei *Heartland* sollte es magisch zugehen, deshalb gab es alle möglichen Arten von Zaubersprüchen. Sie mussten zwar klein, aber doch deutlich erkennbar sein, also entschieden wir uns für Blasen, Sterne und so etwas. Der Umstand, dass sie in der Luft schwebten, während im Boden Löcher waren, gab dem Spieler einen Grund zu springen – so konnten wir den Bildschirm vertikal besser ausnutzen."

Wie seine beliebten Vorgänger kam *Heartland* bei der Kritik gut an, doch das Team verließ Odin kurz darauf. Einige arbeiteten später an einer 16-Bit-Fortsetzung, aus der jedoch nichts wurde. „Beim geplanten *Heart of Yesod* sollte Astro Charlie an verschiedenen Orten Abenteuer erleben", denkt Stuart zurück, „und verschiedene Hüte aufhaben, zum Beispiel einen Ritterhelm oder eine altmodische Taucherglocke. Doch ich fürchte, dass die Publisher nicht gerade scharf auf diese Idee waren."

Während Stuart über *Nodes of Yesod* nachgrübelt, kommen ihm zwar einige Verbesserungsideen, er ist aber auch sehr stolz über seine weit zurückliegende Arbeit. „Ich denke, dass ich ein paar Schilder hinzufügen würde, nach dem Motto ‚Ihr braucht den Maulwurf!', oder mit Hinweisen darauf, wo man Löcher graben kann", sinniert er. „Außerdem gäbe es nur eine Form der Alchiems und einen Endpunkt des Spiels. Aber *Robin of the Wood* ist immer noch ein hervorragendes Spiel, genau wie *Heartland* – auch wenn leider meine C64-Grafiken dafür nicht benutzt wurden, obwohl sie alle spitze waren." *



EVOLUTIONSSTUFEN

SCHIESS LOS!

Von Pfeilen, Lasern und Zaubersprüchen.

ROBIN OF THE WOOD



Für eine Fernwaffe müsst ihr in *Robin of the Wood* einiges tun: zuerst drei Sheriffs finden und ihres Goldes berauben, dann das Edelmetall gegen ein Schwert und einen Bogen eintauschen und schließlich natürlich noch die Pfeile auftreiben.

ARC OF YESOD



Der Handlanger in *Arc of Yesod* ist bewaffnet – im Gegensatz zum Maulwurf in *Nodes*, der seine Gegner noch rammen musste, um sie zu erledigen. Dadurch ist Arcs Helfer in der Lage, den Spieler von jeder Position auf dem Bildschirm aus zu schützen.

HEARTLAND



Auch mit einer dauerhaft vorhandenen Waffe wie dem Zylinder ist *Heartland* eine Herausforderung. Effektiver sind da die Schwerter und Feuerbälle in den späteren Levels, die Feinde mit nur einem oder zwei Treffern niederstrecken können.





Gruds in Space

LUXUS-ADVENTURE VON SIRIUS



» **PUBLISHER:** SIRIUS SOFTWARE
» **ERSCHIENEN:** 1983
» **HARDWARE:** APPLE II, ATARI 400/800, COMMODORE C-64

Von Roland Austinat

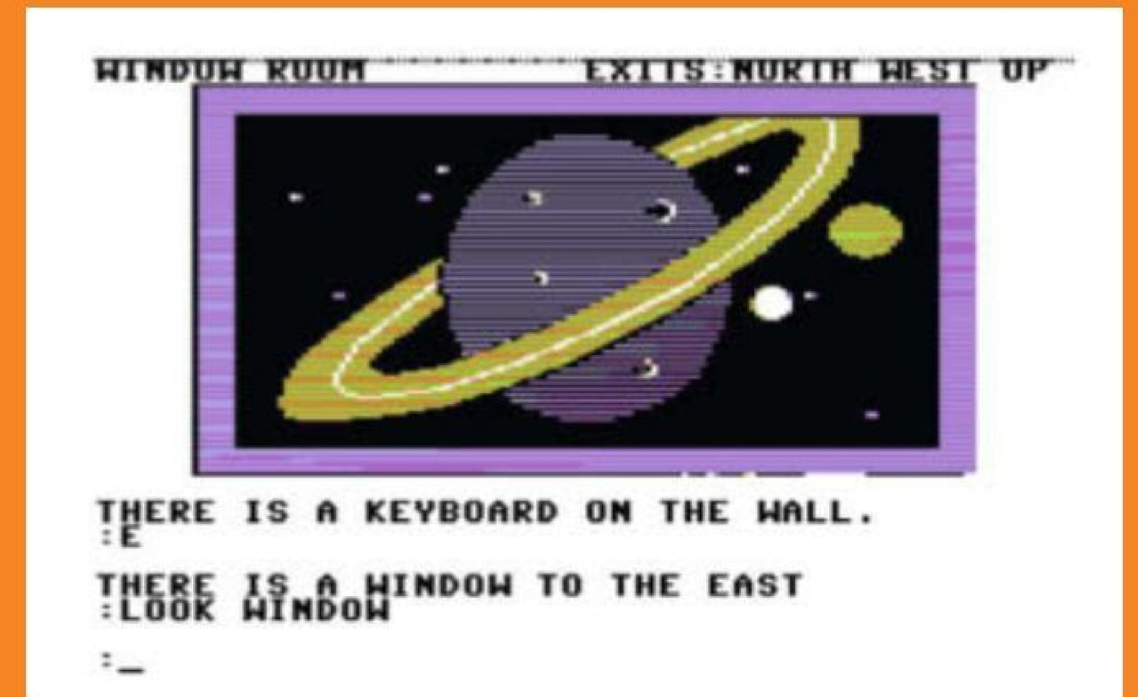
Da soll noch einer sagen, Spiele wären heute zu teuer: Stolze 129 Mark kostete 1984 ein recht kurzes Grafik-Adventure aus dem Hause Sirius Software, das mit animierten Grafiken und sogar Geräuscheffekten für nachhaltigen Knobelspaß sorgte. In *Gruds in Space* ging es auf eine Reise quer durch das Sonnensystem, um ein liegengebliebenes Raumschiff mit Treibstoff zu versorgen und jede Menge kugeliger Orbs einzusammeln. Richtig, und dann waren da noch die Gruds, die lustigen kleinen grünen Männchen von nebenan.

LucasArts, Sierra, Infocom – dieses Adventure-Dreigestirn kennen die meisten Spielefans, die mit Kassetten- beziehungsweise Diskettenlaufwerken aufgewachsen sind. Dabei gab es noch zahlreiche kleinere Entwickler, die sich den Adventures verschrieben hatten. Magnetic Scrolls, Telarium und Legend Entertainment, klar, auch von denen hat man gehört. Aber wie steht es mit Sirius Software? Das Studio aus der kalifornischen Hauptstadt Sacramento veröffentlichte von 1980 bis 1983 sagenhafte 160 Spiele für 8-Bit-Systeme, darunter Ballerspiele wie *Gorgon und Repton*, aber auch etliche Grafik-Adventures wie *Kabul Spy* oder das ganz in Schwarz-Weiß gehaltene *Escape from Rungistan*. Weniger politisch als fantastisch: das SF-Abenteuer *Gruds in Space*.

Das Adventure beginnt harmlos genug: Ich folge einem Hilferuf des Flottenkommandos, das mich bittet, den Treibstoff Heliotropanit auf dem Saturn aufzugabeln und an ein Militärschiff auf









dem Pluto zu liefern. Mit einem klassischen Verb-Substantiv-Parser bewege ich mich durch mein Raumschiff, gebe Koordinaten ein und mache nach einem beherzten Schritt durch den Materietransporter den Saturn unsicher. Von dort geht es zur Venus, auf den Saturnmond Titan und schließlich auf den Pluto.

Bunte Orbs dienen mir als außerirdische Schlüssel, also gilt wie seinerzeit oft: Alles einsammeln, was einem vor die Füße kommt, es kann dabei helfen, die begehrten Orbs zu ergattern. Auch Speichern tut not, denn mein Held kann sowohl das Zeitliche segnen als auch in Sackgassen geraten. Wer mit einer Münze eine Taschenlampe kauft, darf zwar eine gewaltige Höhle erkunden, aber vermag damit nicht mehr den Butler von Lord Deebo zu bestechen.

Gruds in Space ist nicht besonders lang, doch dafür durchaus knifflig. Wie schon bei den Scott-Adams-Adventures verbrachten mein Freund Arne und ich so manche Schulpause damit, über unsere nächsten Schritte zu grübeln. Die testeten wir dann nachmittags an unseren C-64-Brotkästen und hielten uns per Telefon über unsere Erfolge oder Misserfolge auf dem Laufenden. Dass der Text auf dem Bildschirm die Umgebung mit eher knappen Worten beschrieb, störte uns nicht, im Gegenteil: Immerhin hatten wir erst seit wenigen Jahren Englischunterricht. Die farbigen, teils animierten und mit Soundeffekten versehenen Umgebungen taten ihr Übrigens, uns in ihren Bann zu schlagen.

Designer Chuck Sommerville, der das Weltraumabenteuer zusammen mit Grafiker Joseph Dudar entwickelte, schrieb neben *Gruds in Space* für Sirius Software auch das erfolgreiche Knobelspiel *Snake Byte*.

Doch trotz der erwähnten 160 Spiele gingen bei Sirius 1984 die Lichter aus – Fox Video Games war dem kleinen Studio den großen Betrag von 14 Millionen Dollar an Lizenzgebühren schuldig geblieben. Sommerville fand sich bei Epyx wieder, wo er 1984 mit Kevin McClard die Apple-II-Version von *Summer Games* verfasste. Für Ataris Mobilkonsole Lynx schrieb er das auch von den Zeitschriften *Power Play* und *Video Games* gepriesene Knobelspiel *Chip's Challenge*: 144 Levels, inspiriert unter anderem von *Sokoban* und *Boulder Dash*. Der Nachfolger *Chip's Challenge 2* musste nach dem Epyx-Aus aufgrund von Rechtsstreitigkeiten über 13 Jahre Warteschleifen drehen, bis er 2015 auf Steam erschien.

Heute hat sich Chuck Sommerville, der auch bei Electronic Arts und 3DO als Programmierer tätig war, aus der Spielebranche zurückgezogen. Das Programmieren hat er jedoch nicht an den Nagel gehängt: Er schreibt die Firmware für Projekte der LED-Experten Kiboworks. Deren Beleuchtungskunstwerke schmücken beispielsweise das Guggenheim-Museum in Bilbao, Einkaufstempel von Armani in New York und Luis Vuitton in Las Vegas, aber auch eine Raiffeisenbank im österreichischen Innsbruck. Und warum auch nicht? Schließlich sind ja auch LEDs nichts anderes als riesengroße Pixel. *



UNSER JUNGES MEDIUM IST SO JUNG GAR NICHT MEHR – ES EXISTIERT BEREITS SEIT EINEM HALBEN JAHRHUNDERT! WIR BLICKEN AUF 50 DINGE ZURÜCK, DIE IN DEN LETZTEN FÜNF JAHRZEHNTEN ENTSCHEIDENDEN EINFLUSS AUF DEN LAUF DER VIDEOSPIELGESCHICHTE GENOMMEN HABEN.

Im Jahr 1971 hatte die Menschheit bereits viel erreicht – mächtige Bauwerke wie die Pyramiden oder die Golden Gate Bridge erschaffen und Raketen gebaut, die Menschen auf den Mond befördern konnten. Doch obwohl es schon vorher schwarze Kästen gab, die bewegte Bilder anzeigen konnten, kam aus ungeklärten Umständen niemand auf die Idee, Spiele dafür zu entwickeln. Ende 1971 änderte sich das, als die Firma Nutting Associates mit *Computer Space* das erste kommerzielle Videospiel auf den Markt brachte.

Seitdem sind gut 50 Jahre vergangen – den Boom der damals langsam entstehenden Branche hätte wohl niemand vorhersehen können. Es gab Firmen, die jahrelang Technologien prägten, und Ausnahmetitel, die über die technischen Grenzen der Geräte weit hinausgingen. Um dieses Jubiläum gebührend zu würdigen, möchten wir zum Jahresbeginn 2022 (ja ja, das Heft erscheint erst im Februar …) 50 Dinge in Erinnerung rufen, ohne die sich unser Hobby heute wohl anderes gestalten würde.

Auch wenn alle Einträge in dieser Liste denkwürdig sind, so reichte uns dies nicht allein als Kriterium. Alle Meilensteine, die wir euch hier vorstellen – egal ob Software, Hardware, Technologie oder Firma –, wurden deshalb ausgewählt, weil sie einen großen Einfluss auf die Spielebranche als Ganzes hatten, teilweise in der Vergangenheit und teilweise auch noch heute. Ob der Einfluss nun durchweg positiv war, darüber darf gerne gestritten werden – wir freuen uns auf eure Leserbriefe!

SPACEWAR!

■ Vor 1971 wusste die Öffentlichkeit nichts von Videospielen. Das heißt jedoch nicht, dass diese nicht existierten – es gab sie hinter verschlossenen Türen, vor allem an Universitäten, die mit teuren Großrechnern ausgestattet waren. Eines der beliebtesten dieser frühen Spiele war *Spacewar!*, eine kompetitive Ballerei, die bereits in den 60ern gezockt wurde. Damit begann auch die Geschichte von Syzygy, so hieß die Firma, die von Nolan Bushnell und Ted Dabney gegründet wurde.



„Ich schrieb eine Emulation für das Spiel *Spacewar,* das ich im College auf einer PDP-1 gespielt hatte", erinnert sich Nolan ein halbes Jahrhundert später zurück. „Ich wollte das erste Videospiel mit Münzeinwurf schaffen. Dieses Geschäftsmodell kannte ich von meiner Arbeit in einem Freizeitpark. Die Kosten für integrierte Schaltkreise waren geschrumpft und ich war zuversichtlich, es hinzubekommen." Tatsächlich verdiente man damals schon Geld mit elektromechanischen Spielgeräten oder Flippern, sodass nur die Technik neuartig war, nicht das Prinzip.

Bei *Spacewar!* tritt das Spieler-Raumschiff gegen zwei computergesteuerte Feind-UFOs an und muss mehr Abschüsse als diese erzielen – ein im kalten Krieg beliebtes Motiv. Der farbenfrohe Automat aus Plastik mutete damals in den allerersten Spielhallen deutlich futuristischer an als die üblichen Geräte aus Holz. „Viele meiner damaligen Entscheidungen beruhten auf einer Mischung aus Leidenschaft für das Thema und jugendlichem Leichtsinn", merkt Nolan an.

„Aber ich war von Anfang an guter Dinge. Der Automat war für die Verhältnisse jener Zeit – und dafür, wie Spiele damals aussahen – revolutionär", erinnert er sich. Für den Hersteller Nutting Associates war es ein bescheidener Erfolg, doch das Raumschiff war für die Spieler schwer zu steuern. „Auch wenn es zu komplex war, um ein Riesenerfolg zu werden, war ich doch mit den verkauften Einheiten zufrieden. Bei *Pong* vereinfachten wir das Spielprinzip dann deutlich, was sich auch auszahlte."

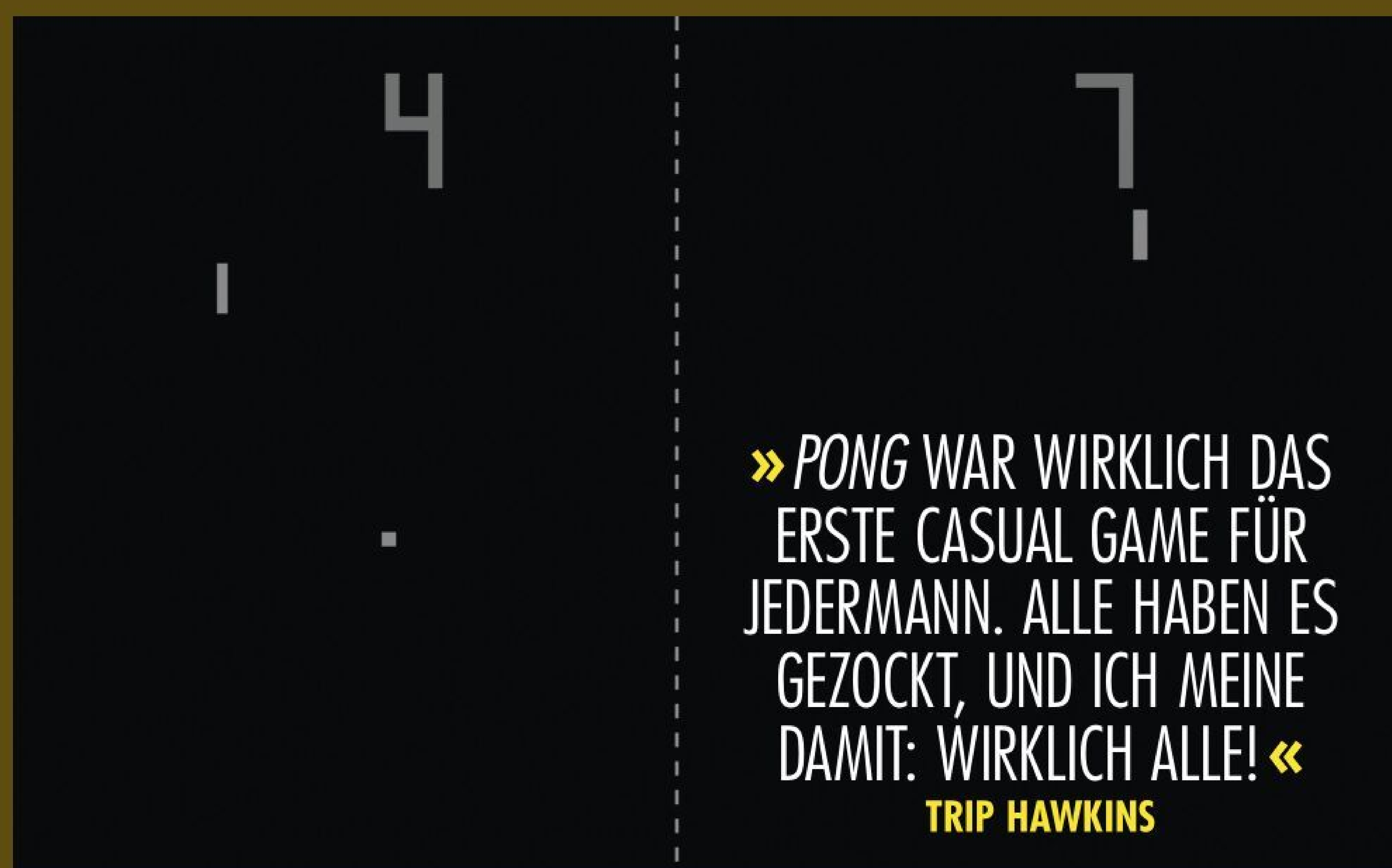




PONG

■ Wenn über die Ursprünge von Videospielen gesprochen wird, fällt oft der Name *Pong* als erstes Spiel der Geschichte – ihr wisst spätestens jetzt, dass dem nicht so ist. Die weitverbreitete Verwechslung beruht vermutlich darauf, dass es der erste Automat war, den jedermann kannte, schließlich war das simple Konzept mit Schläger und Ball weit einfacher zu begreifen als das Spielprinzip von *Spacewar.*

Mit *Pong* begann für Atari ein Jahrzehnt voller Erfolge, obwohl das Konzept sehr zum Missfallen der Firma schnell von anderen kopiert wurde. In der Folge kam das Spiel auch in die heimischen Wohnzimmer – die erste Konsolengeneration bestand sogar hauptsächlich aus Geräten, die irgendeine Variation von *Pong* abspielen konnten.



»*PONG* WAR WIRKLICH DAS ERSTE CASUAL GAME FÜR JEDERMANN. ALLE HABEN ES GEZOCKT, UND ICH MEINE DAMIT: WIRKLICH ALLE!«
TRIP HAWKINS

▶



MAGNAVOX ODYSSEY

■ Die allererste Konsole, die 1972 auf den Markt kam, wurde von Ralph Baer entwickelt und eigentlich bereits Mitte der 60er erdacht. Nach diversen Prototypen konnte Baer 1971 mit Magnavox einen Fabrikanten für sich gewinnen. Das Gerät ist mit seiner Drehsteuerung und den Pappkarten von heutigen Konsolen weit entfernt und hatte nur mäßigen Erfolg – als die Produktion 1975 eingestellt wurde, waren gerade einmal 350.000 Stück verkauft. Der wahre Wert der Magnavox lag nicht in den Verkaufszahlen. Die Odyssey war eine bahnbrechende Erfindung und ihre Patente enorm wertvoll. Vom Ende der 70er bis weit in die 90er hinein verdiente Magnavox mehr als 100 Millionen Dollar durch Patentklagen. Und Ralph Baer? Der entwickelte 1972 auch das Elektronikspiel *Senso*, das viel bekannter als seine Konsole wurde.

»WENN DIE TECHNOLOGIE FÜR ETWAS NEUES REIF IST UND DIE NEUEN BAUTEILE ERSCHWINGLICH WERDEN, DANN BAUT ES AUCH JEMAND.«
RALPH BAER

ATARI

■ Der erste echte Gigant der Videospielindustrie wurde 1972 von Nolan Bushnell und Ted Dabney gegründet, um *Pong*-Automaten zu verkaufen. Die Firma konnte mit Automaten wie *Tank*, *Asteroids*, *Tempest* und *Missile Command* weitere Hits in der Spielhalle landen und mit dem Atari 2600 die erste wirklich erfolgreiche Heimkonsole auf den Markt bringen.

Später kamen Homecomputer wie der Atari 130XE, die Entwickler wie Archer MacLean zum Programmieren brachten. Im Jahr 1980 war Atari die am schnellsten wachsende Firma in den USA, während sie drei Jahre später zwei Millionen Dollar täglich an Verlusten einfuhr. So kam Jack Tramiel ins Spiel, der erst den Commodore 64 zum Welterfolg gemacht hatte und nun mit dem ST – zumindest in Europa – sehr erfolgreich war. Später aber blieb Atari hinter der Konkurrenz zurück und verschwand 1996 (in einem Merger mit JTS). Vor allem durch die bombastischen Anfangsjahre hat Atari sich fest ins kollektive Popkulturgedächtnis eingebrannt.

ATARI 2600



■ Auch wenn die Fairchild Channel F die erste Konsole war, die über programmierbare ROM-Cartridges mehrere Spiele auf einmal anbieten konnte, war es Ataris Gerät, das dieses Konzept zur Perfektion brachte. Zuerst war es nur für *Pong, Combat* und Ähnliches gedacht, doch findige Programmierer holten immer mehr aus der Hardware heraus – was Ataris Marketing dann auch verkaufte, trotz wachsender Konkurrenz etwa in Form des Intellivision. Atari hatte zwar viele eigene Spielhallentitel portiert, erkannte aber auch die Qualität anderer Hersteller und holte mit Lizenzvereinbarungen Titel wie *Space Invaders* oder *Pac-Man* auf den 2600.

»JEDE FIRMA, DIE HEUTE VIDEOSPIELE MACHT, EXISTIERT NUR AUFGRUND DES 2600.«
DAVID CRANE





SPACE INVADERS

■ Bei diesem Taito-Klassiker von 1978 müsst ihr Heerscharen von Außerirdischen abwehren, die nur ein Ziel haben: auf der Erde landen und den Planeten unterjochen. Euer einziger Schutz besteht aus einem Energieschild (der verdächtig nach einem Bunker aussieht), der vom pausenlosen Feindfeuer bald zerstört wird. Die Feinde werden immer schneller und auch die Musik beschleunigt sich, was die Spannung ordentlich in die Höhe treibt. Die Aliens sind eine der ersten wiedererkennbaren Videospielfiguren – sie stehen heute für das Genre als Ganzes und für „8 Bit" im Besonderen.

Durch die weltweite Nachfrage wurden Hunderttausende Automaten produziert, während die Umsetzung für den Atari 2600 das erste Konsolenspiel war, das die Marke von einer Million verkauften Exemplaren knackte. 1981 versuchten einige Regierungen, die Verkäufe einzuschränken, da sie das Suchtpotenzial für Jugendliche als zu hoch einstuften.

»WENN ICH ALS SPIELENTWICKLER ZURÜCKBLICKE, MUSS ICH SAGEN: DAMIT WURDE IN JAPAN EINE NEUE ÄRA DER UNTERHALTUNG EINGELÄUTET.«
TOMOHIRO NISHIKADO

KASSETTEN

■ Die Konsolen nutzten teure Module, Homecomputer billige Kassetten: Magnetisierbare Bänder wurden bereits vor der Videospielära zur Datenspeicherung genutzt, da sie günstig und unkompliziert in der Herstellung waren. Durch Kassetten blühte der wichtige Budget-Markt in den 80ern auf, da man die Tapes sogar Zeitschriften beilegen konnte. Durch die Aufnahmefähigkeit konnte man auch seine eigenen Programme weitergeben – oder einfach per Doppel-Kassettenrekorder Raubkopien anfertigen.



PAC-MAN



■ Dieser Titel von Namco war in den frühen 80ern ein Riesenhit, und das zu Recht: Das Spiel war spannend, jeder der vier Geister hatte seine eigene „Persönlichkeit", und mit den Pillen konnte man den Spieß umdrehen. Viele Titel in den 70ern drehten sich um Krieg, Panzer oder Autos, während mit *Pac-Man* die Wende zu cartoonhaften Figuren eingeläutet wurde. Aus dem Spiel wurde ein jahrzehntelanges Phänomen der Popkultur.




ZX SPECTRUM

■ Die vorherigen Billig-Computer von Sir Clive Sinclair konnten bescheidene Erfolge verbuchen, doch der ZX Spectrum war von Anfang an weit zweckdienlicher – er bot zum kleinen Preis mehr Speicher und Farbgrafik. Das Gerät war vor allem in Großbritannien ein Riesenerfolg, verkaufte sich millionenfach und hatte bis in die 90er hinein neue Spiele im Angebot. Es war außerdem die erste Maschine, auf der viele ihre Ambitionen als Software-Entwickler entdeckten. Man kann mit Fug und Recht behaupten, dass ohne den ZX Spectrum England zu jener Zeit keine derartige Games-Talentschmiede gewesen wäre.



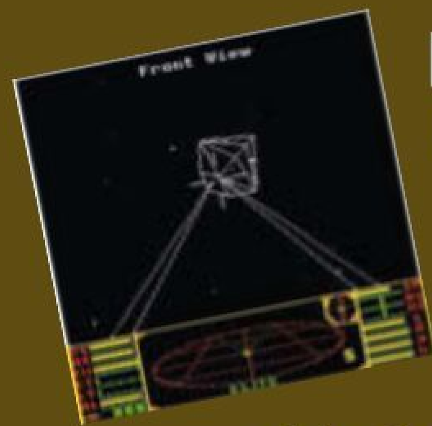
»EIN COMPUTER IN JEDEM HAUSHALT? LÄCHERLICH, FANDEN MEINE FREUNDE. DOCH DIE LEICHTIGKEIT, MIT DER AUCH JÜNGERE BEI UNS PROGRAMME SCHREIBEN KONNTEN, ÜBERZEUGTE UNS, DASS ES PASSIEREN WÜRDE.«
RICHARD ALTWASSER

COMMODORE 64

■ Commodore hatte schon zuvor mit dem VC-20 die Rekordmarke von einer Million geknackt, aber der Commodore 64 ging darüber weit hinaus und war jahrzehntelang der meistverkaufte Computer. In Deutschland schlug er alle anderen Homecomputer um ein Vielfaches. Sein bekanntestes Vermächtnis ist neben einer wahren Spieleflut sein Sound-Chip SID, der aus Musikern wie Ron Hubbard oder Chris Hülsbeck Stars der Szene machte und auch heute noch für Chiptune-Musik verwendet wird.




ELITE



■ Mit dem Weltraumspiel *Elite* von David Braben und Ian Bell verbrachten die Spieler auf den 8-Bit-Homecomputern zahlreiche Stunden – und das aus gutem Grund: Es war das vielleicht erste „Open World"-Spiel mit riesiger Galaxie und beeindruckender Gitternetzgrafik. Vor allem durch Handel, aber auch durch Kopfgeldprämien oder Raubzüge als Pirat verdiente man das Geld, um das eigene Raumschiff immer besser zu machen. Letztlich ging es darum, durch Tausende von Kills den Status „Elite" zu erreichen.

MAUS

■ Bis Mitte/Ende der 80er spielte die Maus bei Homecomputern keine große Rolle, auch wenn wir heute an Desktop-PCs nicht mehr ohne sie leben können. Nicht nur das Genre der Grafik-Adventures profitierte stark von diesem Eingabegerät (wobei sich etwa *Maniac Mansion* am C64 gut mit Joystick spielen ließ). Aber versucht einfach mal, mit einem Gamepad in einem Shooter oder einem Echtzeitstrategietitel gegen jemanden mit einer Maus zu bestehen …

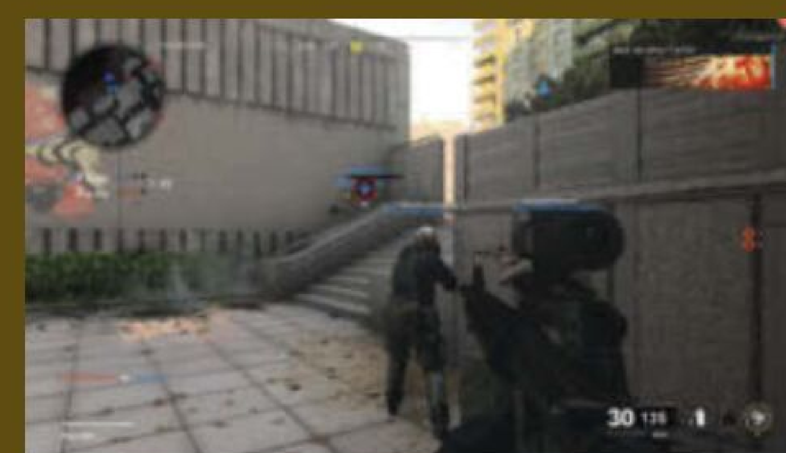


ACTIVISION

■ Der erste Third-Party-Publisher überhaupt wurde von ein paar Ex-Mitarbeitern von Atari gegründet, die von ihrem alten Arbeitsgeber eher als Fabrikarbeiter behandelt wurden statt als kreative Künstler, an denen der Großteil des Erfolgs hing. Activision nannte im Gegensatz zu Atari die Entwickler beim Namen und feierte mit exzellenten Atari-2600-Titeln wie *Pitfall* oder *River Raid* Erfolge. So etablierte die Firma das Konzept des Publishers, wie wir es heute kennen. Activision hatte stark mit dem Videospiel-Crash zu kämpfen, schaffte aber in den 90ern unter dem umstrittenen Bobby Kotick das Comeback. Heute besitzt der drittgrößte Publisher große Marken wie *Call of Duty, Tony Hawk's Pro Skater, World of Warcraft, Diablo* oder *Overwatch*.



»DIE KREATIVEN KÖPFE UND DIE TECHNIKER ERWIRTSCHAFTETEN MILLIONEN FÜR ATARI. WIR LIEBTEN UNSEREN JOB UND WÄREN MIT EIN WENIG MEHR WERTSCHÄTZUNG WOHL DORT GEBLIEBEN.«
DAVID CRANE

VIDEOSPIEL-CRASH

■ Im Jahr 1983 brach die (Videospiel-)Branche aus mehreren Gründen stark ein. Auf der einen Seite hatten die Spieler genug von qualitativ minderwertiger Massenware, vor allem von Drittherstellern, aber auch – denkt nur an *E.T.* und *Pac-Man* – von Atari selbst. Andererseits waren die Lager der Händler bis zum Bersten gefüllt und der Preisverfall schadete vor allem den Vollpreistiteln. Doch auch bei den Homecomputern war die Lage angespannt, vor allem aufgrund des von Jack Tramiels Commodore angezettelten Preiskampfs, aber auch aufgrund von Budget-Spezialisten. Im Resultat sanken die Einnahmen mit Videospielen 1985 auf nur noch ein Drittel der Zahlen von 1982. Deshalb beerdigten westliche Hersteller Plattformen wie ColecoVision oder Vectrex, sodass der Konsolenmarkt für japanische Hersteller weit offenstand, die dann auch die folgenden Jahre klar dominierten. Die Plattformbetreiber lernten ihre Lektion und übten in der Folge eine strengere Qualitätskontrolle gegenüber den Publishern aus, was diese für ihre Konsole veröffentlichen durften.





»ICH GLAUBTE KEINE SEKUNDE LANG, DASS DIE BRANCHE TOT BLEIBEN WÜRDE, DAFÜR WAR DAS PHÄNOMEN EINFACH ZU GROSSARTIG.«
HOWARD SCOTT WARSHAW



NINTENDO

■ Die älteste Firma in unserer Liste war zwar nicht die erste, die Videospiele herstellte, hatte jedoch tiefgreifende Auswirkungen auf die Branche. Sogar bevor sie selbst in die Produktion von Konsolen einstieg, mischte Nintendo in diesem Markt mit, indem sie ihren Automatenhit *Donkey Kong* an Coleco lizenzierte. Seitdem ist sie einer der Top 3 im Konsolenmarkt und dominiert seit drei Jahrzehnten den Markt der tragbaren Geräte. Nicht zuletzt macht sie auch mit die besten Games, was unter anderem Shigeru Miyamoto zu verdanken ist, dem wohl bekanntesten und besten Spiele-Entwickler der Welt.

Nintendo macht die Dinge immer auf seine Weise, und auch wenn das nicht immer funktioniert – siehe etwa die Wii U –, so doch meistens. Nicht von ungefähr ist der Nintendo DS die zweitbeliebteste Plattform aller Zeiten: Er verdankt dies dem gelungenen Hardware-Konzept samt Touchscreen und Casual-Titeln wie *Nintendogs* oder *Dr. Kawashima*. In der Regel rennt Nintendo Trends nicht hinterher, sondern setzt sie.

»[BEI RARE] STREBTEN WIR ALLE IRGENDWIE NACH DEM NINTENDO-IDEAL – DIE REIHE *SUPER MARIO* WAR IN DIESER HINSICHT UNSER LEITSTERN.«
PAUL MACHACEK



NES

■ Das NES war schon in Japan (als Famicom) ein kulturelles Phänomen, noch mehr allerdings in den USA. Nintendo hatte nämlich Händlern, die Videospielen gegenüber skeptisch waren, gute Angebote unterbreitet. Mit Titeln wie *Super Mario Bros, The Legend of Zelda* und *Metroid* zahlte sich dies aus: Sie erreichten Rekorde bei den Verkaufszahlen und bewiesen, dass Konsolen nicht bloß ein kurzlebiger Trend waren.

Beim NES wurden auch zum ersten Mal Dritthersteller zertifiziert, was eine Flut von minderwertigen Titeln wie beim Atari 2600 verhinderte: Die Publisher mussten pro Modul eine Gebühr an Nintendo zahlen und einer Qualitätskontrolle zustimmen – und durften im Gegenzug gerade mal fünf Titel pro Jahr fürs NES herausbringen. Bis heute sind solche Lizenzen Usus.



FIFA

■ Die FIFA-Sportspiele stellen eine der erfolgreichsten Serien aller Zeiten dar; selbst (männliche) Jugendliche, die sonst nichts spielen, kicken damit am Bildschirm. Besonders der Modus Ultimate Team der neueren Versionen ist für Electronic Arts ein echter Goldesel. Inzwischen untersuchen Gesetzgeber, ob Loot-Boxen eine Form von Glückspiel darstellen. 2021 haben sich die FIFA und Electronic Arts zerstritten, die Serie wird wohl unter anderem Namen fortgesetzt.

SEGA

■ Es gibt kaum einen Bereich der Branche, in dem Sega nicht schon einmal mitgemischt hätte. Den größten Einfluss hatte die Firma in den 80ern mit innovativen Luxusautomaten und in den 90ern durch das spektakuläre Wettrüsten mit Namco im Bereich der 3D-Grafik, das zu großartigen Titeln führte. Allen Beteiligten voran ist Yuu Suzukis Studio AM2 zu nennen. Als einer der wenigen frühen Akteure ist Sega auch heute noch aktiv.





GAME BOY

■ Als der Markt für tragbare Konsolen in den späten 80ern Fahrt aufnahm, prallten zwei Paradigmen aufeinander. Der Lynx von Atari packte modernste, aber batteriehungrige Farbgrafik in eine klobige Hülle, während der Game Boy von Nintendo ein weit simpleres Gerät mit Monochrombildschirm war. Was Atari nicht gelang, nämlich eine ähnliche Menge an hochwertigen Titeln wie Nintendo herauszubringen, schaffte Sega mit dem Game Gear – und blieb dennoch hinter Nintendo zurück. Der Game Boy zeigte, dass nicht immer die stärkste Hardware gewinnt – er konnte mit seinem niedrigen Preis und der Batterielaufzeit bei der Masse punkten.



»ALLES, WAS DAGEGEN SPRACH, SPRACH AUCH GLEICHZEITIG DAFÜR – SO KAM EIN SEHR KOSTENGÜNSTIGES SYSTEM DABEI HERAUS.«
JEREMY PARISH

STREET FIGHTER II

■ Prügelspiele kommen und gehen, doch dieser Klassiker von Capcom aus dem Jahr 1991 bleibt. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über einen von acht Charakteren und spielt gegen einen anderen Menschen oder den Computer – in letzterem Fall müssen vier Bosse besiegt werden. Grafik und Sound waren erstklassig, aber die Geheimzutat zum Erfolgsrezept waren die Combos: Wenn man bestimmte Moves kombinierte, konnte man sofort weitere Schläge anbringen, noch bevor die vorherige Animation zu Ende war und vor allem: bevor der Gegner blocken konnte. Die Entwickler beschlossen, diese Besonderheit im Spiel zu belassen, und so ist sie bis heute die Grundlage von Combos.

In der Folge schossen Klone nur so aus dem Boden, was in einem Rechtsstreit zwischen Capcom und Data East gipfelte, weil deren *Fighter's History* dem Original zum Verwechseln ähnlich war, zumindest nach Ansicht von Capcom.

»WENN DU GEGEN EINEN ECHTEN MENSCHEN SPIELST, DER DIR EBENBÜRTIG IST UND GEGEN DEN DU VERSCHIEDENE CHARAKTERE UND STRATEGIEN AUSPROBIEREN MUSST – DANN LÄUFT *STREET FIGHTER* ZUR HOCHFORM AUF.«
MATT EDWARDS



50 JAHRE 50 MEILENSTEINE





SUPER MARIO BROS.

■ Eigentlich war es als Abgesang auf die Module des NES gedacht – Nintendo plante den Wechsel zu Disketten. *Super Mario Bros.* packte eine unfassbare Menge Spiel in die 32 KB. Für das Genre der Hüpfspiele setzte der Titel mit seinen flüssig scrollenden Levels sowie der Vielfalt an Welten, Geheimbereichen und Gegnern neue Maßstäbe. Praktisch jedes Plattformspiel schaut sich bis heute hiervon etwas (oder das Meiste …) ab. Auch wenn *Super Mario Bros.* nicht das erste Spiel des Klempners war, wurde er damit zum Superstar und zu einer der bekanntesten Figuren der gesamten Branche. Da das Spiel nach Release dem NES beigelegt wurde, erreichte es beeindruckende zehn Millionen Verkäufe – kaum ein Spiel schaffte mehr.

»DIE IDEE, AUF EINEN FEIND DRAUFZUHÜPFEN, UM IHN ZU ERLEDIGEN, WAR ZUR DAMALIGEN ZEIT ZIEMLICH RAFFINIERT UND GUT DURCHDACHT.«
STE PICKFORD



SPIELE-MAGAZINE

■ Um uns einfach auch mal selbst zu beweihräuchern: Spielehefte haben unser Hobby über all die Jahre begleitet und geprägt. Lange Zeit waren sie die einzige Möglichkeit, neue Veröffentlichungen mitzubekommen, Bewertungen zu lesen oder Cheats auszuprobieren oder – früher über Leserbriefe, heute durch Comments und Forenbeiträge – mit Gleichgesinnten zu diskutieren. Und bis heute sind vielen Spielern (und dadurch den Herstellern) die Wertungen der Spielemagazine wichtig.





DOOM



■ Das Szenario ist simpel: Dämonen und alle möglichen Monster überall. Dazwischen wir mit einem umfangreichen Arsenal an Waffen. Lasst das Metzeln beginnen! *Doom* war aus damaliger Sicht ein brutales, blutiges Spiel, das die First-Person-Shooter ins Rampenlicht katapultierte und dafür sorgte, dass ähnliche Titel jahrzehntelang lang als „*Doom*-Klon" bezeichnet wurden. Da *Doom* sehr Hardware-hungrig war und auf verschiedensten Plattformen existierte, wurde es zu einer Art Benchmark für das jeweilige System. Heute fungiert es eher als Allerweltsprogramm: Wenn irgendetwas eine CPU und ein Display hat, und sei es ein Drucker oder ein Kühlschrank, wird jemand früher oder später *Doom* darauf portieren.

»ICH WEISS NOCH, WIE ICH [JOHN] CARMACK NACH DEM RELEASE FRAGTE, WIE DAS SPIEL SICH SO MACHTE. ER SAGTE: ‚BESSER ALS ERWARTET'.«
TOM HALL



MEGA DRIVE



■ Als Sega erkannte, dass die eigene 8-Bit-Hardware gegen die Macht des NES nicht ankommen würde, verlegte man sich auf die Idee, mit einem bezahlbaren 16-Bit-System Boden gut zu machen, das auf der hauseigenen Automatentechnik basieren sollte. Dabei kam eine tolle Konsole mit vielen großartigen Spielen heraus. Heute erinnert man sich aber auch an Segas Marketing-Aktionen, die von aggressiv bis subversiv reichten. Abgesehen davon bot das Mega Drive den Publishern eine Alternative zu Nintendo, die Capcom, Ocean, Konami und andere auch nutzten. Das Mega Drive diente auch als Warnung an die Branche, und zwar mit seinen berühmt-berüchtigten Hardware-Erweiterungen. Das Mega-CD versprach viel und hielt wenig, das 32X hielt sogar noch weniger – Sega verspielte damit das Vertrauen der Kunden. Daher ist diese Art von Add-on heute nicht mehr üblich (von Austausch-SSDs abgesehen), die Konsolenhersteller bringen lieber nach ein paar Jahren aufgerüstete Modelle wie die PS4 Pro oder die Xbox One X.

»WIR FÜHLTEN UNS GEGENÜBER DEN VERRÜCKTEN JUNGS VON SEGA ZWAR NICHT DEKLASSIERT, ABER DOCH UNTERLEGEN.«
MIKE HAYES

ALTERSFREIGABEN

■ Der wahrscheinlich uninteressanteste Teil der DVD-Hülle besteht aus der Alterseinstufung der USK. Dennoch war deren Einführung ein großer Schritt für die Branche – spätestens seitdem war klar, dass Videospiele nicht nur für Kinder gemacht wurden. Außerdem konnten Firmen wie Nintendo dadurch auch Titel ungekürzt ins Sortiment aufnehmen, etwa *Resident Evil*, *GTA* und andere.



TETRIS



■ Wir benutzten das Wort „suchterzeugend" nicht leichtfertig, doch dieser Klassiker von Alexey Pajitnov ist es definitiv – was auch diverse Studien bestätigen, die in den letzten Jahren veröffentlicht wurden. Die intensive, suchtartige Beschäftigung mit einer Aktivität wird nach dem Spiel „*Tetris*-Effekt" genannt und das Spielen wird sogar zur Therapie von PTBS eingesetzt. Vor allem aber macht das geschickte Drehen und Stapeln von herabfallenden Bauklötzchen bis heute einen Riesenspaß! ▶

TOMB RAIDER

Im Jahr 1996 gab es nur wenige Titel, die mit dem Action-Adventure von Core Design vergleichbar waren. Es bot eine bahnbrechende Mixtur aus Hüpf- und Erkundungselementen mit häufigen Kämpfen und einer ordentlichen Dosis an Rätseln. Doch am beeindruckendsten waren die riesigen, komplexen 3D-Areale in Form von Höhlen und Katakomben, die man vollkommen frei erkunden konnte. Dazu kamen stilvolle Handstandüberschläge und andere akrobatische Einlagen der Hauptfigur.

Womit wir bei Lara Croft wären, die natürlich den Schlüssel zum Vermächtnis der Reihe verkörpert. Die Abenteurerin wurde schnell zu einer Ikone des Genres, die auf Magazin-Covern auftauchte und deren Erlebnisse mehrfach verfilmt wurden. All das spielte sich zu einer Zeit ab, als weibliche Hauptfiguren in Videospielen noch selten waren. Nicht zuletzt der riesige Erfolg von *Tomb Raider* brachte wohl etliche Publisher dazu, über ihre Haltung nachzudenken.



»ALS TOBY [GARD] MIR ZUM ERSTEN MAL ERKLÄRTE, WAS ER VORHATTE, GLAUBTE ICH NICHT, DASS ES FUNKTIONIEREN WÜRDE, DA ES NICHTS VERGLEICHBARES GAB.«

GAVIN RUMMERY

PLAYSTATION

Man kann darüber sicherlich streiten – aber für uns markiert die PlayStation den Zeitpunkt, zu dem die Konsolen wirklich massentauglich wurden. Auch wenn Sony ein Neuling auf dem Markt war, hatte die Firma ein starkes Stück Hardware und genügend Dritthersteller im Gepäck, um altehrwürdige Namen wie Sega und Nintendo beiseitezufegen. Die PlayStation war vor allem die coolste Konsole, dank hochmoderner 3D-Grafik oder lizenzierten Soundtracks (*WipEout*) sprach sie auch solche Jugendliche und Erwachsenen an, denen Nintendo-Spiele zu „kindlich" erschienen. Die PS1 verkaufte sich über 100 Millionen Mal – mehr als doppelt so oft wie N64 und Saturn zusammen Durch Blockbuster wie *Final Fantasy VII, Metal Gear Solid* oder *Resident Evil* veränderte sich die Art und Weise, wie Spiele Geschichten erzählten. Dabei spielte das CD-ROM-Format eine große Rolle, da es Vollbildvideos und Sprachausgabe im großen Stil möglich machte. Anfangs begeisterten sich die Spieler noch für Arcade-Ports wie *Ridge Racer*, später hängte *Gran Turismo* die Messlatte höher.



»ALS GROSSER FAN VON *RIDGE RACER* (ICH HABE SOGAR DEN AUTOMATEN) WAR ICH VON DEN SOCKEN, DASS ES FAST IDENTISCH MIT DER SPIELHALLENFASSUNG WAR, DIE NUR EIN JAHR FRÜHER ERSCHIENEN WAR!«

MIKE DAILLY





3D-GRAFIK

Seit Anbeginn der Videospiele wollten Entwickler unsere räumliche Wahrnehmung bedienen. Anfangs geschah das mit perspektivischen Strich-Dungeons, später durch die Isometrie-Darstellung oder skalierende Sprites. Auch echte 3D-Grafik gab es früh, etwa bei *Elite* oder den *Freespace*-Titeln. So richtig durchstarten konnte die 3D-Grafik erst Anfang der 90er, als die Hardware leistungsfähiger wurde und Texture Mapping für Details statt nackter Flächen sorgte. Wenn man *Hard Drivin'* von 1989 zuerst mit *Virtua Racing* von 1992 und dann mit *Daytona USA* von 1994 vergleicht, kann man die Quantensprünge jener Jahre nachvollziehen. Vor allem durch die 32-Bit-Konsolengeneration kam die Technik auch ins Wohnzimmer (auf die Spiele-PCs ab Mitte der 90er) – die Spieler konnten fortan Welten erkunden, die auf 16-Bit oder Homecomputern unmöglich gewesen wären. Fortan wollten viele Spieler nur noch 3D: Erfahrene 2D-Grafiker mussten entweder umlernen oder blieben zurück, gleichzeitig explodierten die Größe der Teams. Manche Firmen bekamen echte Schwierigkeiten, so versemmelte SNK den Übergang vom Neo Geo zum Hyper Neo Geo 64. Eine Zeitlang gab es fast keine 2D-Titel mehr – heute aber wählen die Studios glücklicherweise den Grafikstil, der am besten zum jeweiligen Spiel passt.

ELECTRONIC ARTS

Mit dem Ziel gegründet, Entwickler bei ihren Titeln zu unterstützen, wurde EA im Lauf der Jahre zum größten Publisher der Welt und ist heute immer noch die Nummer 2. Was EA veröffentlichte, hatte Gewicht: Die Sportspiele verschafften dem Mega Drive Oberwasser, während fehlende Titel auf der Dreamcast oder der Wii U diesen Plattformen nicht gut bekamen. Einige Praktiken gelten als kontrovers, etwa als EA so lange keine Sportspiele für Xbox Live veröffentlichte, bis Microsoft die eigenen Sporttitel einstampfte, oder der Exklusiv-Deal mit der NFL, um die Konkurrenzreihe *NFL 2K* zu stoppen. 2012 und 2013 wurde EA von einem Magazin zu Amerikas schlechtester Firma gewählt. Auf der anderen Seite stehen die großartigen jährlichen Sportspiele wie *FIFA* und *Madden*, aber auch frühere qualitativ hervorragende Titel aus anderen Genres, etwa *M.U.L.E., Need For Speed* und *Mirror's Edge*. Über die Jahre absorbierte EA Studios wie Origin, Bullfrog, Westwood, BioWare und Codemasters – was etlichen davon gar nicht gut bekam.

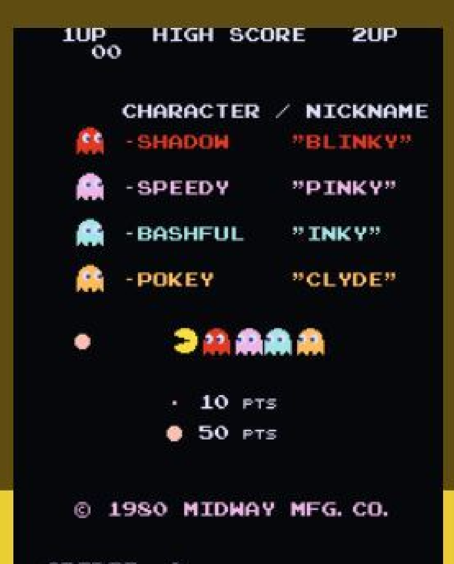


ANALOGE STEUERUNG

Spätestens mit dem Aufkommen von 3D-Grafik wurde eine analoge Steuerung zur Notwendigkeit, um sich präziser im Raum bewegen zu können. Nintendo preschte mit einem Analogstick vor und Sega brachte analoge Trigger, doch erst mit Sonys Dual-Shock-Gamepad wurde der Grundstein für alle modernen Controller gelegt.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Computergesteuerte Gegner gab es schon bei *Spacewar!*, doch sind heute Feinde, die halbwegs schlau auf die Aktionen des Spielers reagieren, Standard. Die Entwicklung, die mit den individuellen Geistern bei *Pac-Man* begonnen hat, geht weiter, bis zu taktisch klug agierenden Gegnern bei *Halo Infinite* oder schlauen Gegnern bei RTS wie *Age of Empires 4*. Doch schon Sid Meier wusste: Die Spieler wollen gar keine KI, gegen die sie verlieren – sondern eine, gegen die sie (mit etwas Mühe) gewinnen …



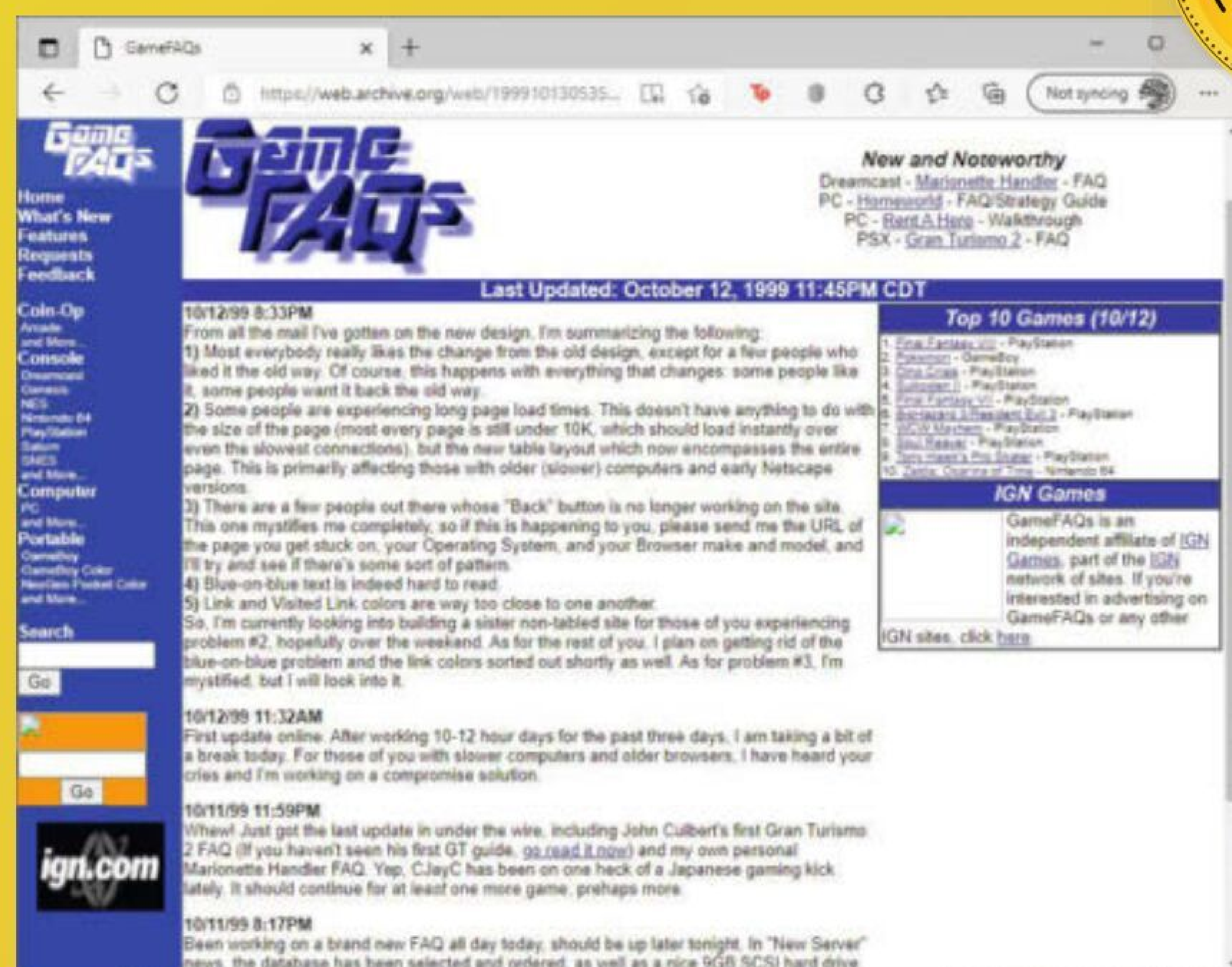


SUPER MARIO 64

■ Nur wenige Spiele haben es vermocht, die Vorteile einer neuen Konsole so deutlich hervorzuheben, wie *Super Mario 64*. Die 3D-Grafik war wegweisend und der N64-Controller wie für diesen Titel gebaut. Nintendo hatte in weiser Voraussicht erkannt, dass es ein Irrweg wäre, die linearen Wege einer 2D-Umgebung in der dritten Dimension nachzubilden. Vielmehr schuf man für *Super Mario 64* liebevolle Welten mit verschiedensten Aufgaben, durch die man auch den letzten Winkel erkunden wollte. Bei unseren Gesprächen mit Entwicklern heben diese *Super Mario 64* immer wieder hervor, manchmal nur aufgrund ihrer reinen Freude, Mario zu steuern. Alles fühlt sich ganz natürlich an, ob er schwimmt oder einen steilen Hügel hinaufrennt. Auch die Kameraführung war bereits durchdacht, wenngleich längst noch nicht perfekt. Mit diesem frühen 3D-Spiel setzte Nintendo einen Paukenschlag, an dem sich Generationen von Entwicklern orientierten.

»VIELE TITEL BEHAUPTETEN, DASS SIE SICH WIE EIN ‚SPIELBARER CARTOON' ANFÜHLTEN – BEI DIESEM TITEL WURDE DIES AUCH ENDLICH ZUR WIRKLICHKEIT.«
MARK R. JONES





INTERNET

■ Das Internet hat nahezu jeden Bereich unseres Lebens revolutioniert – Videospiele bilden da keine Ausnahme. Wir laden sie heute fast immer herunter, statt sie auf einem Datenträger im Laden zu kaufen. Software-Fehler können schnell durch Patches ausgebügelt werden. Ebenfalls dank Downloads sind Erweiterungen inzwischen auch im Konsolenbereich gang und gäbe – und ihr könnt mit euren Freunden gemeinsam spielen, ohne dass ihr euch um eure Biervorräte (oder Corona-Regeln …) sorgen müsstet.

Natürlich hat sich auch die Berichterstattung über Spiele stark verändert. Ihr müsst nicht mehr monatelang auf neue Screenshots eines bevorstehenden Titels warten, sondern bekommt bereits Stunden nach der Enthüllung erste Bewegtbilder zu sehen. Und wenn ihr euch mit dem Weiterkommen schwertut, genügt es, einmal kurz zu googeln oder in die Guides-Sektion des Spielemagazins eures Vertrauens zu sehen. Natürlich könnt ihr eure Künste auch aktiv mit der Welt teilen und sie mit Speedruns auf Twitch beeindrucken. Außerdem könnt ihr eurer Meinung einfacher Gehör verschaffen als früher, manchmal sogar mit der Konsequenz, dass ein Hersteller seine Einstellung überdenkt – siehe etwa das umstrittene Ende von *Mass Effect 3*. Natürlich hat das Netz auch unschöne und negative Auswirkungen – aber eines ist sicher: Videospiele wurden durch das Internet bereichert und werden nie wieder so sein wie früher.



SONY

■ Sony prägt seit einem Vierteljahrhundert die Spielebranche mit. Einerseits durch großartige Serien wie *The Last of Us, Gran Turismo, Uncharted* oder *God of War*, andererseits durch einige der erfolgreichsten Konsolen, die es jemals gab. Und wenn Sony gegen etwas Stellung bezieht (etwa 2D-Grafik oder sexuelle Inhalte), ziehen viele andere mit. Aktuell hat der Konzern aber immer noch Lieferprobleme bei der PS5 – die im Herbst 2020 erschien.





3DFX

■ Als 3D-Beschleuniger in den 90ern als PC-Komponente in Erscheinung traten, war 3dfx ganz vorne dabei. Die Voodoo-Firma ist mit ihrer Glide-API zwar mittlerweile längst Geschichte, ebnete aber den Weg für Nvidia (Geforce) und AMD (Radeon).

CD-ROM

■ Dank riesigem Speicherplatz wurden in den 90ern Entwicklerträume wie Sprachausgabe, Orchestermusik und Videosequenzen wahr – und reichte eine CD nicht, packte man einfach noch eine Scheibe mehr in die Schachtel. Die viel schnellere Ladezeit von Modulen konnte die Vorteile „billig" und „groß" nicht aufwiegen (zumal sich die Hersteller bald damit behalfen, die Spiele komplett auf Festplatte zu installieren, was die Ladezeit verkürzte).





E3

■ Im Jahr 1985 schuf sich die Branche ihre eigene Großmesse, die seitdem ein Fixpunkt im Kalender der Spieler ist und immer wieder für Überraschungen sorgt – man denke an Miyamotos Auftritt 2017 oder Keanu Reeves' „Breathtaking"-Moment zwei Jahre später. 2020 fällt die E3 wegen Corona aus, 2021 und 2022 findet sie nur virtuell statt. ▶





PLAYSTATION 2

■ Die PlayStation-Nachfolgerin ist bis zum heutigen Tag die meistverkaufte Konsole. Der anfängliche Erfolg mag auch damit zusammenhängen, dass Sony vor dem Launch einen massiven Hype aufbaute. Doch der langfristige liegt an der großen Auswahl fantastischer Spiele. Auch nicht zu unterschätzen war das eingebaute DVD-Laufwerk: Damit war die PS2 eine der günstigsten Möglichkeiten, beispielsweise *Die Matrix* auf DVD anzusehen. So avancierte die Konsole fast zur „Medienzentrale" im Wohnzimmer.

Mit der PSX – einer PS2 mit Videoaufnahmefunktion, die nur in Japan veröffentlicht wurde – hoffte Sony, den Erfolg wiederholen zu können, und auch die PSP hatte diverse Multimediafunktionen verbaut. Auch die nächste Generation wurde von der PS2 beeinflusst: Die PS3 bot einen Blu-ray-Player, während Microsoft mit HD-DVD auf das (im Nachhinein) falsche Pferd setzte. Heute kann man mit Konsolen Netflix schauen, Spotify hören und sogar 4K-Blu-Rays wiedergeben, was wir größtenteils der PS2 als Vorreiterin zu verdanken haben.

»DIE PS2 WAR DIE IDEALE KONSOLE – MAN MUSSTE NICHT ZU VIEL ZEIT FÜR DIE ENTWICKLUNG AUFBRINGEN UND BEKAM ORDENTLICH WAS RAUS. DAS IST SICHER EIN GRUND, DASS SIE DIE ERFOLGREICHSTE KONSOLE ALLER ZEITEN IST.«
MARK CERNY



GRAND THEFT AUTO III

■ In der Reihe *Grand Theft Auto* könnt ihr eure dunkelsten Gangster-Triebe ans Tageslicht lassen, bewaffnete Raubüberfälle verüben oder einfach ein paar unschuldige Passanten über den Haufen fahren. Der dritte Teil der Serie kombinierte dieses Spielprinzip mit einer offenen 3D-Welt und verschaffte der auch vorher schon beliebten Reihe endgültig Weltruhm.

Natürlich reicht beim Thema offene Welt die Historie zurück bis zu *Driver* und *Shenmue* (oder auch *Elite*), doch erst Rockstar schaffte es, alle Elemente äußerst gekonnt zu verbinden, und schuf damit eine Formel für zukünftige Erfolge von *GTA* und einer Reihe von Nachahmern. Zuerst kamen offensichtliche Klone wie *True Crime: Streets of LA* oder das erste *Saints Row*, später erweiterten sich die offenen Welten auf andere Szenarien wie bei *Assassin's Creed, Red Dead Redemption* und natürlich *Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Lineare Spiele wird es immer geben, aber offene 3D-Welten sind dank *GTA III* ein fester Bestandteil des Entwickler-Baukastens.



»JEDER WUSSTE, DASS ES ERFOLGREICH SEIN WÜRDE. MAN KONNTE ES NICHT SPIELEN, OHNE LAUT LOSZULACHEN. ICH HÄTTE VERMUTLICH ROCKSTAR-AKTIEN KAUFEN SOLLEN.«
ALAN CAMPBELL



RENDERWARE

■ Diese Middleware von Criterion machte es deutlich einfacher, Spiele zwischen PS2, Xbox, GameCube und PC zu portieren. Hunderte von Titeln jener Generation nutzten Renderware, womit der Grundstein für heutige moderne Engines wie Unreal Engine oder Unity gelegt wurde.



XBOX LIVE

■ Auch wenn Xbox Live nicht der erste Online-Dienst war, setzte er doch Maßstäbe, da man für eine monatliche Gebühr einen Spielernamen, eine Freundesliste, Sprach-Chat und stabile Server bekam. Mit Xbox Live Arcade wurden herunterladbare Konsolenspiele populär gemacht. Heute verfolgt jeder Plattform-Betreiber ein ähnliches Konzept.

STEAM

■ Valves Online-Plattform begann als Verteilsystem für Patches sowie als „Kopierschutz" für *Half-Life*. Dann mauserte es sich zu einer integrierten Umgebung für die digitale Distribution von PC-Spielen, Online-Gaming und mehr. Obwohl es diverse Konkurrenten wie Epic Games Store oder GOG gibt sowie herstellereigene Plattformen wie Ubisoft Connect oder EA Origin – keine Spieleplattform hat mehr Titel zu bieten als Steam oder ist als Shop erfolgreicher.





E-SPORT

■ Multiplayer war schon immer ein großes Thema, doch erst Ende des 20. Jahrhunderts wurde diese Disziplin professionalisiert. Durch hohe Preisgelder und Live-Streams mit Millionenpublikum ist eine *Fortnite*- oder *League of Legends*-Karriere lukrativer als die meisten Bürojobs – wenn man denn zu den Besten gehört.



MINECRAFT

■ Gib einem Kind einen Haufen Lego-Steine, und es wird seine Kreativität ausleben. Gib ihm *Minecraft*, und die Welten, die es erschaffen kann, sind grenzenlos. Das Spielprinzip ohne wirkliches Ziel macht *Minecraft* zum perfekten Titel für unsere Zeit der benutzergenerierten Inhalte. Es erlaubt nicht nur das reine Abbauen oder Zusammensetzen von Blöcken, sondern auch die Konstruktion von beeindruckenden Maschinen bis hin zu funktionierenden virtuellen Festplatten. *Minecraft* ist längst über seine bescheidenen Anfänge hinausgewachsen: Es gibt inzwischen zahlreiche Spin-offs wie *Minecraft: Story Mode* oder etliche Bücher. Das inoffizielle Magazin *Minecraft World* bringt es mittlerweile auf über 80 Ausgaben. Bei Streamern steht der Titel nach wie vor hoch im Kurs. *Minecraft* steht für die beispiellose Erfolgsgeschichte eines Indie-Titels, den anfangs eine einzige Person erdachte und der nun zu einer von Microsoft aufgekauften Marke mit 238 Millionen verkauften Exemplaren gewachsen ist.

APPLE

■ Apples Geräte haben für mehrere wichtige Wegmarken in der Branche gesorgt. Die erste war zur Zeit der Apple-II-Reihe, einem Homecomputer, der ab 1977 vor allem in den USA sehr erfolgreich war. Eine ganze Reihe einflussreicher Programmierer taten hierauf ihre ersten Schritte, beispielsweise John Romero, Jordan Mechner oder Mark Turmell.

Mit dem iPhone kam die zweite Ära, in der Apple die Spielewelt aufmischte. Auch wenn das Gerät nicht primär zum Spielen entwickelt worden war, so waren die Besitzer diesem Thema gegenüber aufgeschlossen, und Apple bot in der Folge Hardware an, die immer besser für Spiele geeignet war. Der Markt für mobile Spiele ist so riesig, dass indigene Titel wie *Clash of Clans* mit Eindringlingen aus dem Konsolenreich wie *Pokémon Go* wetteifern und das Modell der Mikrotransaktionen inzwischen auch auf klassische Videospiele übertragen wurde.



Folgt nun sogar die 3. Ära? Die Ende 2020 veröffentlichteN M1-Prozessoren („Apple Silicon") kombinieren große Leistung, integrierte Grafik und geringen Stromhunger zu einer sehr attraktiven Mischung. Immer mehr Spiele erscheinen in macOS-Versionen, dank Zusatzsoftware (Parallels) lassen sich die meisten PC-Games auch auf M1 erleben.



ERFOLGE/TROPHÄEN

■ Als Evolutionsstufe der Highscore-Liste messen die Erfolge (oder Trophäen) euer spielerisches Können. Viele gibt es für Selbstverständlichkeiten wie „den ersten Level lösen", andere sind gut versteckt und führen dazu, dass Komplettisten viel mehr Zeit mit Titeln verbringen, als zum Durchspielen nötig ist. Genau deshalb sind sie auch umstritten.

VIRTUAL REALITY

■ Nach vielen Fehlstarts machte Oculus Rift die Welt der VR endlich praktikabel und ebnete den Weg für HTC Vive, Sony PSVR oder Valve Index. Durch diese Technologie bekommen Titel wie *Resident Evil VII* oder *Half-Life: Alyx* einen komplett neuen Grad an Immersion. Spätestens seit der ohne Konsole oder PC nutzbaren Oculus Quest steht fest: VR wird herkömmliche Spiele nicht verdrängen – aber auch nicht mehr verschwinden.





WORLD OF WARCRAFT

■ Menschen treffen sich gerne mit anderen Menschen. Auf dieser einfachen Wahrheit beruhte schon der Erfolg früher MMOGs („Massively Multiplayer Online Games") wie *Ultima Online* oder *EverQuest*. Dann kam *World of Warcraft*. Mit der Fantasywelt aus der Strategiereihe im Hintergrund schuf Blizzard ein MMOG, das mit seiner bunten Grafik und großen Zugänglichkeit schnell alle Vorgänger in den Schatten stellte.

Mit *World of Warcraft* wurde das Konzept salonfähig, eine monatliche Abogebühr für ein einziges Spiel zu verlangen. Zu den besten Zeiten hatte *WoW* zwölf Millionen Abonnenten und schuf seine eigenen Memes, man denke nur an Leeroy Jenkins. Der Einfluss auf die Popkultur reichte weit über die Spielewelt hinaus – es gibt sogar eine ganze Episode von *South Park*, die *World of Warcraft* gewidmet ist.



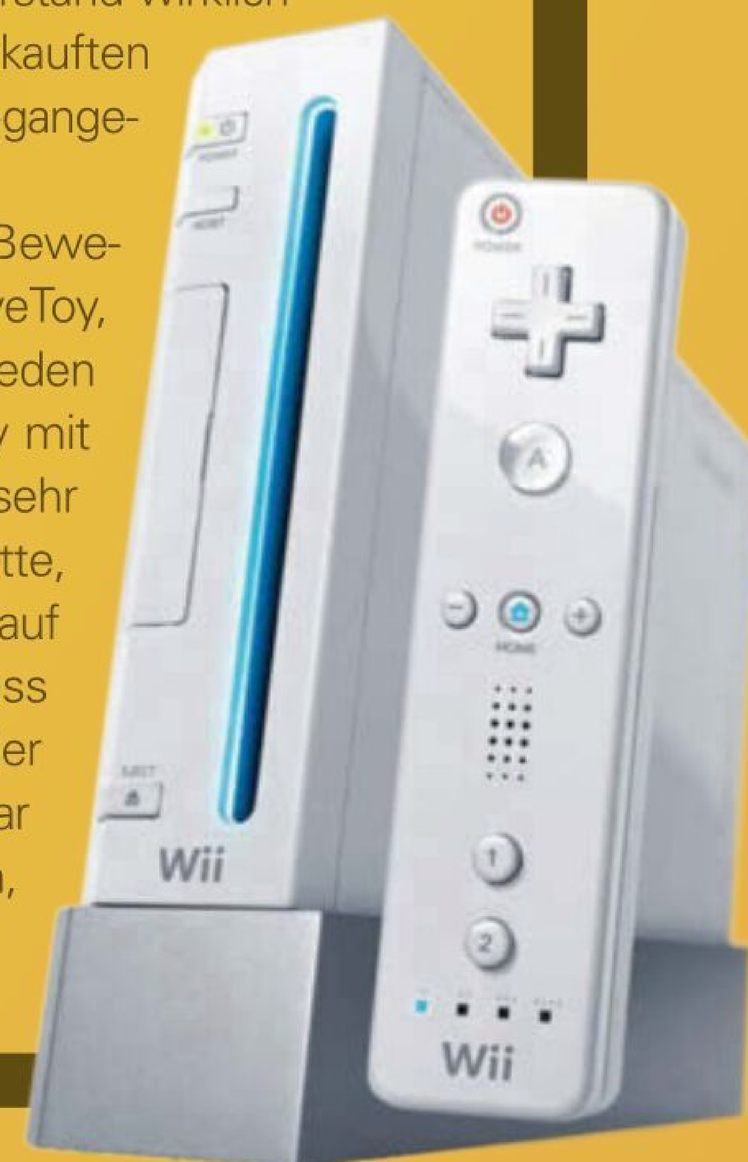
»WIR DACHTEN, DIE SPIELER WÜRDEN VIELLEICHT EIN, ZWEI STUNDEN PRO ABEND ZOCKEN. SIE ZOCKTEN DANN ABER VIER BIS SECHS STUNDEN, UND ZWAR JEDEN ABEND.«
KEVIN BEARDSLEE

WII

■ Nach dem NES folgte Nintendo drei Generationen lang derselben Formel: Baue eine stärkere Konsole als zuvor, triff einige fragwürdige Entscheidungen und schau zu, wie die Verkaufszahlen sinken. Mit der Gefahr konfrontiert, in der Bedeutungslosigkeit zu versinken, und im Angesicht deutlich finanzkräftigerer Konkurrenten traf Nintendo für ihre nächste Konsole Wii zwei mutige Entscheidungen: erstens die Neuausrichtung auf Familien und Casual-Spieler, zweitens die Abkehr von der puren Leistung zur innovativen Hardware.

Die Wii Remote erlaubte dank Bewegungssensoren eine ebenso neuartige wie leicht erlernbare Bedienung – das jeder Konsole beiliegende Wii Sports war der beste Beweis dafür. Man musste nur die echten Bewegungen nachahmen – das verstand wirklich jede Altersgruppe. Die Wii wurde zur meistverkauften Konsole von Nintendo und machte die vorangegangenen schwierigen Jahre vergessen.

Es gab zwar auch schon vor der Wii Bewegungssteuerung, insbesondere bei Sonys EyeToy, aber erst der globale Erfolg der Wii machte jeden auf dieses Konzept aufmerksam. So zog Sony mit dem Move-Controller für die PS3 nach, der sehr große Ähnlichkeiten mit dem Wii-Controller hatte, während Microsoft mit der Kinect-Kamera auf der Xbox 360 so großen Zuspruch bekam, dass das System anfangs sogar fester Bestandteil der Xbox One war. Bewegungssteuerung ist zwar nicht mehr so angesagt wie vor einigen Jahren, doch verschwunden ist sie keineswegs.





Spelunker

TOD IN DER TIEFE



» **PUBLISHER:** BRØDERBUND
» **ERSCHIENEN:** 1983
» **HARDWARE:** ATARI 400/800, C64, ARCADE, NES, MSX

Von Stephan Freundorfer

Nachdem wir zur Genüge das Weltall erobert und die Erde gegen außerirdische Bedrohungen verteidigt hatten, legten zahllose Spieleentwickler der frühen 1980er den Rückwärtsgang ein und schickten uns statt in den Himmel unter die Erde – als Bergleute (*Miner 2049er* oder *Boulder Dash*), Kampfpiloten (*Fort Apocalpyse*) oder heldenhafte Retter (*H.E.R.O.*). Ich liebte den Abstieg in die Unterwelt, das Erkunden verzweigter Höhlensysteme, die Überwindung all der in der Tiefe lauernden Gefahren.

Wobei es mir zwei Titel ganz besonders antaten, obwohl (oder gerade weil) sie mir mit ihrer Unbarmherzigkeit sehr rasch meine Grenzen aufwiesen: Der französische Spielautomat *Bagman*, in dem ich als Knastbruder Goldsäcke aus einer Mine bergen musste – der aber in Wirklichkeit mich um säckeweise 1-Mark-Münzen erleichterte. Und die C64-Umsetzung von *Spelunker*, das von US-Programmierer Timothy G. Martin ursprünglich für Atari-8-Bit-Rechner geschrieben worden war und in der NES-Umsetzung von Irem zu einem Titel von sagenumwobener Unspielbarkeit wurde.

Schon das Atari- respektive C64-*Spelunker* (die beiden Versionen spielen sich komplett gleich) verfügte über einen saftigen Schwierigkeitsgrad, den man damals eben erduldete – oder mittels Trainerversion auf eine ertragbare Stufe reduzierte. Selbst mit unendlich vielen Leben wird der Abstieg des titelgebenden Höhlenforschers allerdings zu einer endlosen Odyssee durch sechs horizontal und vor allem vertikal weitläufige Levels, die nahtlos ineinander übergehen und mich ein atemberaubend großes Höhlensystem erkunden lassen. Der verzwickte Aufbau des Untergrunds, die Chance





auf die Entdeckung immer neuer Bereiche und die ausgefeilte Grafik spornten mich zu ausgedehnten Abstechern in die Tiefe an.

Ein erfolgreiches Ende nahmen meine Expeditionen allerdings nie, denn unter der Erde lauern zahlreiche Gefahren: Feuergruben und dampfende Schlote wollen pixelgenau übersprungen werden, Fledermäuse lassen todbringende Objekte fallen, Geister gescheiterter Höhlenforscher verfolgen meinen Spelunker unnachgiebig. Vielen Herausforderungen kann ich durch Sammelgut begegnen, das in den hintersten Höhlenwinkeln zu finden ist: Dynamit sprengt Felsbarrieren, Leuchtraketen verscheuchen kurzzeitig die Flattermänner und Batterien füllen einen „Phantom Blaster" auf, der die Geister ins Nirwana zurückbefördert. Dummerweise verhindert Energiemangel nicht nur den Blaster-Einsatz, sondern führt auch zum Tod der Spielfigur – und natürlich schrumpft die Leiste allein schon durch den bloßen Aufenthalt in der Höhle unablässig!

Die Zeit drängt also beim unterirdischen Spießrutenlauf, was die Pedanterie der *Spelunker*-Steuerung noch nervenaufreibender macht. Vor allem das Springen kann für massiven Frust sorgen: Die Sprungweite ist fix und beim Druck auf den Button muss gleichzeitig eine Richtung gedrückt werden, die sich in der Luft nicht mehr korrigieren lässt. Erschwerend kommt hinzu, dass der Höhlenkundler sich nicht automatisch an Seilen und Leitern festhält – während des Sprungs muss exakt über diesen Elementen der Stick nach oben oder unten gedrückt werden. Und weil der Spelunker bereits bei einem Sturz in der Höhe seiner Körpergröße das Zeitliche segnet, danke ich noch heute findigen Hex-Editoren für den Unendliche-Leben-Cheat. Denn wenigstens die Rücksetzpunkte hat Entwickler Timothy Martin fair gesetzt.

Als Sinnbild der Unfairness hingegen gilt die NES-Version (kleines Bild). Irem brachte *Spelunker* 1985 in die Spielhalle und ein Jahr später auf MSX-Computer sowie die Nintendo-Konsole. Dort machte man die Sprünge noch pingeliger und den Protagonisten noch anfälliger für tödliche Stürze, sodass der NES-*Spelunker* zum Maskottchen des Gebrauchtspieleregals und Ursprung eines geflügelten Wortes wurde: Verletzt sich jemand schnell und häufig, schreibt man ihm in Japan gerne mal die „Konstitution eines Höhlenforschers" zu. Mit der bin ich zum Glück nicht gestraft – wohl aber hat mich in meiner frühen Spielerkarriere nicht zuletzt *Spelunker* die Frustresistenz eines Höhlenforschers entwickeln lassen … *

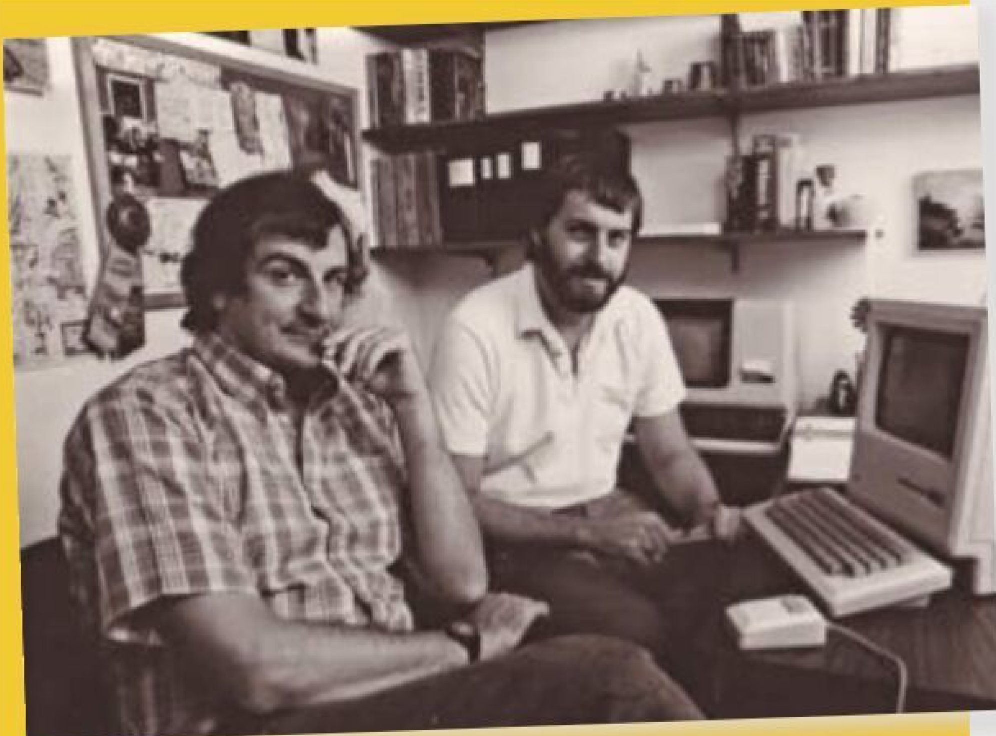


Auf dem Sofa mit ...

STEVE MERETZKY

Steve Meretzky war ein maßgeblicher „Implementer" (Umsetzer), wie Text-Adventure-Pionier Infocom seine Entwickler nannte. Er blickt im Gespräch auf seine lange Karriere zurück.

Was prägte Steve Meretzkys Humor, der so zentral für viele seiner Spiele war? „Die Cartoons von Warner Brothers, Monty Python, der frühe Woody Allen, Saturday Night Live, um nur einige Beispiele zu nennen", erklärt Meretzky. Er wurde auf Umwegen Game Designer, hatte er doch Architektur am MIT studiert und Kreatives Schreiben nur als Nebenfach belegt. Nach den Infocom-Jahren wurde Meretzky freiberuflicher Berater, bevor er Boffo Games gründete. Nach dem unglücklichen Ende von Boffo verschlug es ihn zum Casual Gaming. Seine Spiele sind vielen in sehr guter Erinnerung geblieben.



Fotos mit Erlaubnis von Steve Meretzky

» Ein PR-Foto aus dem Jahr 1984 von Adams und Meretzky.

RG: Du hast als Tester bei Infocom angefangen. Wie kam das?
SM: Ich war beim Lecture Series Committee am MIT *[die LSC organisiert Campus-Filmvorführungen mit professioneller Technik, Anm. d. Red.]*. Dort freundete ich mich mit den Gründern an. Nach dem Abschluss war ich unzufrieden mit meinem Job bei einer Baufirma. Als Mike Dornbrook, mein WG-Mitbewohner und der einzige Tester bei Infocom, nach Chicago zog, brauchte Mark Blanc einen Ersatz, und ich war die nächstbeste Person im gleichen Apartment.

RG: Wie schnell bist du zum Entwickler beziehungsweise Implementer aufgestiegen?
SM: Der Übergang war fließend. Meine erste Aufgabe im November 1981 war, *Deadline* zu testen. Ungefähr im September '82 fing ich an, *Planetfall* zu schreiben, aber ich testete bis zu dessen Release im Herbst '83 noch andere Spiele.

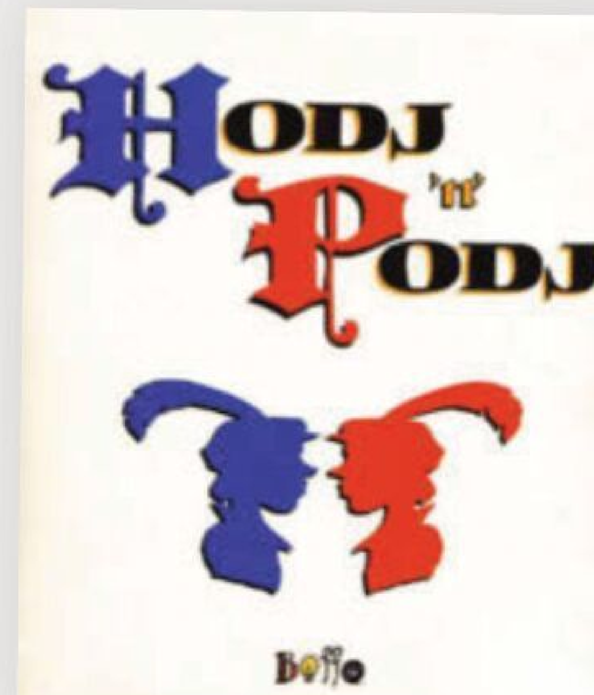
RG: Was war deine Inspiration für *Planetfall* und den legendären Roboter Floyd?
SM: Es hatte zwar schon Charaktere in Infocom-Spielen gegeben, wie den Dieb aus *Zork* oder die Verdächtigen in *Deadline*, aber noch nie einen Sidekick. Ich dachte mir, der Fokus auf so eine Figur würde sie komplexer und interessanter machen. Abgesehen davon mochte ich Science-Fiction – *Starcross* von Dave Lebling war mein liebstes Infocom-Spiel und bis dahin dazu das einzige mit SF-Thema.

RG: Wie hast du den Wechsel zu klassischer Fantasy mit *Sorcerer* empfunden, dem zweiten Spiel in der *Enchanter*-Trilogie?
SM: Ziemlich befreiend. Du kannst anstellen, was du willst. Es muss keinen Sinn ergeben – es ist Magie! Ansonsten war der Unterschied nicht groß. Dazu war es der zweite Teil einer Reihe, also musste ich die Welt nicht so etablieren wie in *Planetfall*.

RG: Haben die Implementer eng zusammengearbeitet?
SM: Oh ja. Wir haben die frühen Fassungen der Kollegen gespielt, ständig Feedback gegeben und diskutierten wöchentlich beim „Imp Lunch", wo es hakte.

RG: Wann hast du erfahren, dass du mit Douglas Adams an *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* arbeiten wirst?
SM: Das muss im Januar oder Anfang Februar 1984 gewesen sein. Douglas wollte am liebsten mit dem Imp-Chef Marc Blank arbeiten. Der hatte, warum auch immer, kein Interesse und fragte mich, da ich fast mit *Sorcerer* fertig war, und vielleicht auch, weil *Planetfall* von allen Infocom-Spielen am meisten mit *Per Anhalter durch die Galaxis* gemeinsam hatte.

RG: Erzähl uns vom Entwicklungsprozess!
SM: Douglas kam noch im Februar nach Massachusetts und wir entwickelten in einer Woche den Anfang bis zur Ankunft des Vogonen-Schiffs. Danach kommunizierten wir mit einer Prä-Internet-Variante von E-Mails, was viel Fummelei mit Modems und anderen Ärger mit sich brachte. Douglas neigte bei allen seinen Projekten stark zum Aufschieben, im Mai waren wir kaum vorangekommen. Der Release zum Weihnachtsgeschäft im selben Jahr geriet in Gefahr.



» Das nie verwendete Cover von *Hodj 'n' Podj*.

» Meine erste Aufgabe im November 1981 war, *Deadline* zu testen.« STEVE MERETZKY



» Hinter Meretzky seht ihr sein *Zork Zero*-Logo aus Schaumstoff.



AUSGEWÄHLTE SPIELE

- **PLANETFALL** [1983] DIVERSE
- **ZORK: A WHAT-DO-I-DO-NOW? GAME BOOKS** [1983–84] SPIELBÜCHER
- **SORCERER** [1984] DIVERSE
- **THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY** [1984] DIVERSE
- **A MIND FOREVER VOYAGING** [1985] DIVERSE
- **LEATHER GODDESSES OF PHOBOS** [1986] DIVERSE
- **STATIONFALL** [1987] DIVERSE
- **ZORK ZERO** [1988] AMIGA, APPLE-II, MS-DOS, MACINTOSH
- **LANE MASTODON VS. THE BLUBBERMEN** [1989] C64, APPLE-II, MS-DOS
- **SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS** [1990] DOS
- **SPELLCASTING 201: THE SORCERER'S APPLIANCE** [1991] DOS
- **LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2** [1991] DOS
- **SPELLCASTING 301: SPRING BREAK** [1992] DOS
- **REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER** [1992] DOS, MACINTOSH (IN BERATENDER FUNKTION)
- **SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN** [1994] DOS, MACINTOSH, WINDOWS
- **HODJ 'N' PODJ** [1994] DOS
- **COLUMBO'S MYSTERY CAPERS** [1994] NEWTON (BERATER)
- **ULTIMATE YAHTZEE** [1996] WINDOWS
- **DISNEY'S HADES CHALLENGE** [1996] WINDOWS, MACINTOSH (BERATER)
- **THE SPACE BAR** [1997] WINDOWS, MACINTOSH
- **WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS** [1998, UNVERÖFFENTLICHT] WINDOWS (BERATER)
- **ESCAPE FROM PLANET Z** [1998] ONLINE (BERATER)
- **SINISTAR UNLEASHED** [1999] WINDOWS (BERATER)
- **SOLITAIRE RUSH** [2000] ONLINE
- **JIGSAW GENIUS** [2000] ONLINE
- **PENCIL WARS** [2000] ONLINE
- **TILE CITY** [2000] ONLINE
- **BRICKOUT** [2001] ONLINE
- **WORD CUBES** [2001] ONLINE
- **SHAPETRIS** [2001] ONLINE
- **PICTURE PERFECT** [2002] ONLINE
- **PRESS YOUR BUCK** [2002] ONLINE
- **HANGMANIA** [2002] ONLINE
- **CATCH-21** [2002] ONLINE
- **SWAPIT!** [2003] ONLINE
- **BLOCKWERX** [2004] ONLINE
- **TRIV!** [2004] ONLINE
- **SKILLGAMMON** [2004] ONLINE
- **HAUNTED MINE** [2004] ONLINE
- **PAINT BUCKETS** [2005] ONLINE
- **PIRATES OF THE CARIBBEAN MULTIPLAYER** [2006] MOBILE
- **ROYAL FLUSH** [2006] ONLINE
- **DAYCARE NIGHTMARE** [2007] iOS, PC
- **MOBSTERS: OVERDRIVE** [2008] ONLINE
- **SORORITY LIFE** [2008] FACEBOOK, MYSPACE
- **MOBSTERS 2: VENDETTA** [2009] ONLINE
- **SOCIAL CITY** [2010] ONLINE
- **ESPN U: COLLEGE TOWN** [2011] ONLINE
- **GARDENS OF TIME** [2011] ONLINE
- **ESPN SPORTS BAR** [2012] ONLINE
- **GSN CASINO** [2013] ONLINE
- **GSN GRAND CASINO** [2015] ONLINE
- **WHEEL OF FORTUNE SLOTS: THE ULTIMATE COLLECTION** [2016] ONLINE

```
INVISICLUES (tm)
N = Next                  P = Previou
RETURN = See topics       Q = Resume stor
> ON THE EARTH
  IN THE DARK
  THE VOGON SHIP
  THE HEART OF GOLD
  ON TRAAL
  ON DAMOGRAN
  AT THE PARTY
  EARTH, REVISITED
  WAR CHAMBER/MAZE
  INSIDE THE WHALE
  GENERAL QUESTIONS
  MISCELLANEOUS
```

» [C64] Die Solid Gold Edition von *Hitchhiker* besaß digitale „Invisiclues".



» Meretzky auf einer Pressekonferenz zu *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy.*

Inzwischen war Douglas von seinem Agenten in eine Pension auf dem Land, vier Stunden westlich von London, verbannt worden, um dort endlich, nach 13 Monaten Verspätung, *Macht's gut und danke für den Fisch* fertigzuschreiben. Dorthin hat Infocom mich geschickt. Der Ort war so winzig, die Postanschrift lautete „Huntsham bei Tiverton". Wir finalisierten das Design in einer Woche, dann setzte ich es nach der Rückreise in fünf Crunch-Wochen um. Im September kam Douglas nochmal für finale Anpassungen zu mir. Das Spiel erschien rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft.

RG: Hattest du Ideen, die das Infocom-System an die Grenze brachten?
SM: Die kamen meist von Douglas. Zum Beispiel, dass das Spiel lügen soll. Oder der Gegenstand „kein Tee". Auch sollten sich die Eingaben, die einen Fehler im Parser auslösen, als die Wörter herausstellen, die im Roman durch das Wurmloch fallen und den interstellaren Krieg auslösen.

RG: Was würdest du heute beim berüchtigten Babelfisch-Rätsel anders machen?
SM: Ich würde verhindern, dass der Spieler die Erde ohne die Werbepost verlassen kann *[die man auf einen Rucksack legen muss, um einen der vielen Rätsel-Zwischenschritte zu lösen, Anm. d. Red.]*. Ansonsten ist das Rätsel hart, aber fair. Gerade seine Schwierigkeit machte dieses Rätsel, und damit das Spiel, ein wenig kultiger. Aber ohne den Brief wieder von vorn anfangen zu müssen ist schlechtes Game-Design.

RG: Hattest du viel mit dem Vertriebsgeschäft bei Infocom zu tun?
SM: Ich verfasste viele Artikel und war Redakteur für Rätsel und Cartoons der fiktiven Zeitschrift „New Zork Times", die nach bösen Briefen der *New York Times* dann „The Status Line" hieß. Dazu schrieb ich die „Invisiclues" für alle meine eigenen und ein paar andere der frühen Spiele.

RG: Wie kam es dazu, dass du vier *Zork*-Spielbücher für den Verlag Tor Books geschrieben hast?
SM: Da sind meine Erinnerungen zu schwammig. Es war ein spaßiges Projekt. Entscheidungen in diesen Büchern waren damals selten richtig oder falsch, aber bei mir gab es richtige Pfade für das beste Ende.

RG: Das Jahr 2031, in dem deine Dystopie *A Mind Forever Voyaging* spielt, rückt immer näher. Wolltest du von Anfang an ein politisches Spiel machen?
SM: Sicher. Schlimm genug, dass Reagan wiedergewählt wurde, aber sein Riesenvorsprung machte die Wahl doppelt schrecklich. Ich glaubte an die große Kraft von Text-Adventures, da sie dir ständig im Kopf bleiben, auch wenn du gerade nicht spielst. Das wollte ich für soziale und politische Botschaften nutzen.

RG: *Leather Godesses of Phobos* war wieder ganz anders, mit schlüpfrigen Themen sowie den berühmten Schnüffel-Karten, die durch Kratzen Aromen absonderten. Hattest du Spaß an dem Mix aus Science Fiction und Sex?



» Die Vitrine mit Preisen bei Infocom.



» Steve Meretzky im Büro von Boffo Games.

SM: Recherche, Design und die Beilagen-Auswahl waren eine große Freude. Ein derart stumpfer Spaß tat mir gut nach dem langen, sehr harten und ernsten *A Mind Forever Voyaging*. Brian Moriarty hatte die Idee mit dem 3D-Comic, ihn zu schreiben war ein Mordsspaß. Es war verrückt, aus 500 möglichen Düften für die Karten zu wählen. Die verschiedenen Schlüpfrigkeits-Varianten für zahllose Szenen zu schreiben fand ich unglaublich lustig.


» Der Film-Konzeptkünstler Ronn Cobb und Meretzky beim Launch von *The Space Bar.*

»Es war verrückt, aus 500 möglichen Düften für die Karten zu wählen.« STEVE MERETZKY

RG: Kamen die Ideen für die berühmten Infocom-Feelies von den Imps?
SM: Zum Großteil. Basierend auf Büchern mit ähnlichem Konzept entwarf Marc den Großteil der Fall-Unterlagen für *Deadline*. Ich habe noch einen Hefter mit Beilagen-Ideen. Zum Beispiel ein scheinbares Stück dicker Pappe, dass sich als Schwamm entpuppt, sobald du es ins Wasser legst. Bei der Neuauflage der *Zork*-Trilogie wollte ich Teile eines Puzzles in jede Schachtel geben, sodass du die ganze Trilogie kaufen musst, um das komplette Puzzle zu erhalten.



» Zu den *Hitchhiker*-Beilagen gehörte unter anderem eine Gefahr-O-Sensitive Sonnenbrille. [Foto aus der Sammlung von Andrew Fisher]

RG: Was war die wichtigste Neuerung von *Planetfall*, der Fortsetzung zu *Stationfall*?
SM: Es ist düsterer, mehr verrate ich aus Spoiler-Gründen nicht. Aber wie bei *Sorcerer* fiel es mir leichter, ein neues Spiel in einer etablierten Welt zu machen.

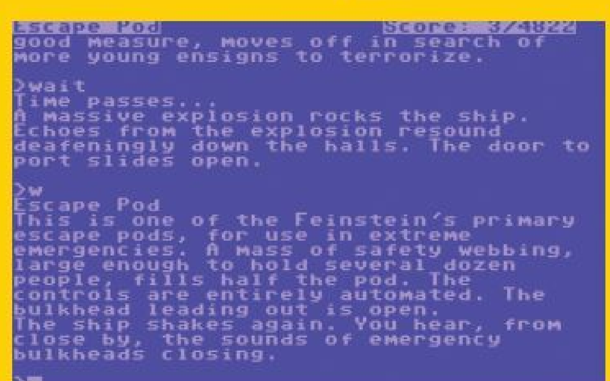
RG: Bei *Zork Zero* und *Lane Mastodon vs. The Blubbermen* hast du dann erstmals auf grafische Elemente gesetzt. Was hältst du von dem Stil?
SM: Ab *Zork Zero* führten wir Grafiken in die Text-Adventures ein, um besser gegen Firmen wie Sierra und Lucasfilm Games aufgestellt zu sein. Die Bilder in *Zork Zero* waren Nebensache; es war wie meine vorigen Spiele ein großes, schweres Adventure voller Rätsel. Die Infocomix-Titel waren ganz anders, es waren interaktive Comics. Die Engine schuf Tom Snyder Productions für uns. Die Entwicklung von Titeln wie *Lane Mastodon* brauchte statt einem Jahr nur rund zwei Wochen. Niemand bei Infocom hatte große Lust auf Infocomix, doch wegen der einfachen Umsetzbarkeit schien es den Versuch wert.

RG: Wie änderte sich die Atmosphäre 1986 nach der Übernahme durch Activision?
SM: Activision war mit dem sinkenden Absatz von Text-Adventures unzufrieden und litt unter internen Profit-Streitigkeiten. Der Vorstand feuerte Jim Levy, und der neue CEO Bruce Davis hatte stets gegen die Infocom-Übernahme gewettert. Davis verklagte alle Infocom-Gründer, von denen viele noch wichtige Stellen besetzten. Das zerstörte fast die ganze restliche Moral. Im Mai 1989 schloss Activision das Infocom-Büro, veröffentlichte aber noch Eigenentwicklungen unter dem Infocom-Label – einige *Zork*-Spiele und die Fortsetzung von *Leather Godesses*. Es blieben sprunghafte Versuche mit sehr schwankendem Ton. Gerade *Leather Godesses of Phobos 2* war ein einziges Chaos. Während der Entwicklung ging Activision bankrott. In der Ecke meiner Schecks stand statt „Activision“ nun „Inventory Liquidation Fund“. Es ist ein ▶

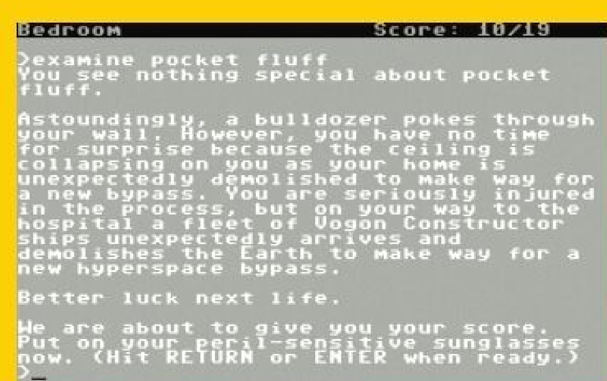


MERETZKYS MAGIE

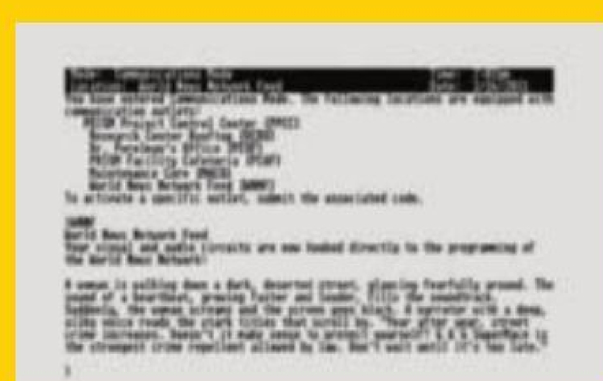
Wichtige Spiele des Designers.



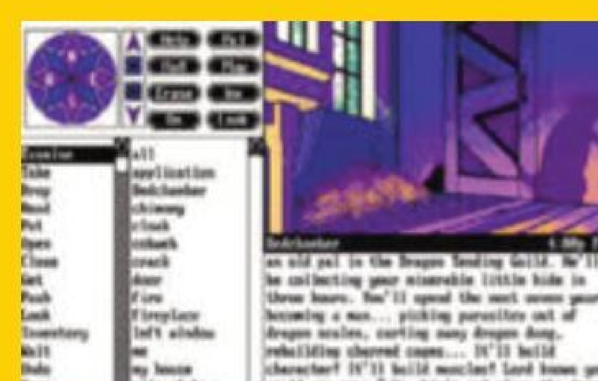
PLANETFAL
1983, DIVERSE
■ Mit Hilfe des Roboters Floyd avanciert ihr vom Raumschiff-Putzer zum Planetenretter. Das Debüt von Meretzky umfasst 41 Todesarten, daher bietet die Solid-Gold-Edition mit eingebauten Hinweisen die beste Erfahrung. Vier Jahre später erschien die Fortsetzung *Stationfall* und 1992 ein Remake für den PC-98.



THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY
1984, DIVERSE
■ Das größte Lob für das Text-Adventure: Douglas Adams sagte, dass er nicht sicher sei, welche Teile von ihm stammen und welche von Steve Meretzky. Die Box-Version mit ihren fantastischen Beilagen ist ein Schmuckstück in jeder Sammlung.



A MIND FOREVER VOYAGING
1985, DIVERSE
■ Sobald ihr nach dem Auftakt die Codes für den empfindungsfähigen Computer PRISM findet, punktet das gut gealterte Abenteuer mit tiefsinnigen politischen Themen. Das Spiel tauchte 1996 in Listen der 100 besten Spiele aller Zeiten auf.



SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS
1990, DOS
■ Das von Bob Bates für den eingestellten Infocom-Titel *The Abyss* geschaffene Interface erlaubte den freien Wechsel zwischen Parser und Maussteuerung. Die Trilogie von Ernie Eaglebeaks amourösen Abenteuern ist auf GOG erhältlich.



SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN
1994, DOS
■ In dem auf GOG wiederveröffentlichten Text-Adventure mit RPG-Anleihen sendet ihr nutzlose Superhelden auf bizarre Missionen. Das Point-and-Click-Interface wurde aufbauend auf der *Spellcasting*-Reihe gelungen weiterentwickelt.

GLITZERNDE PREISE

Über Auszeichnungen und Traumwertungen.

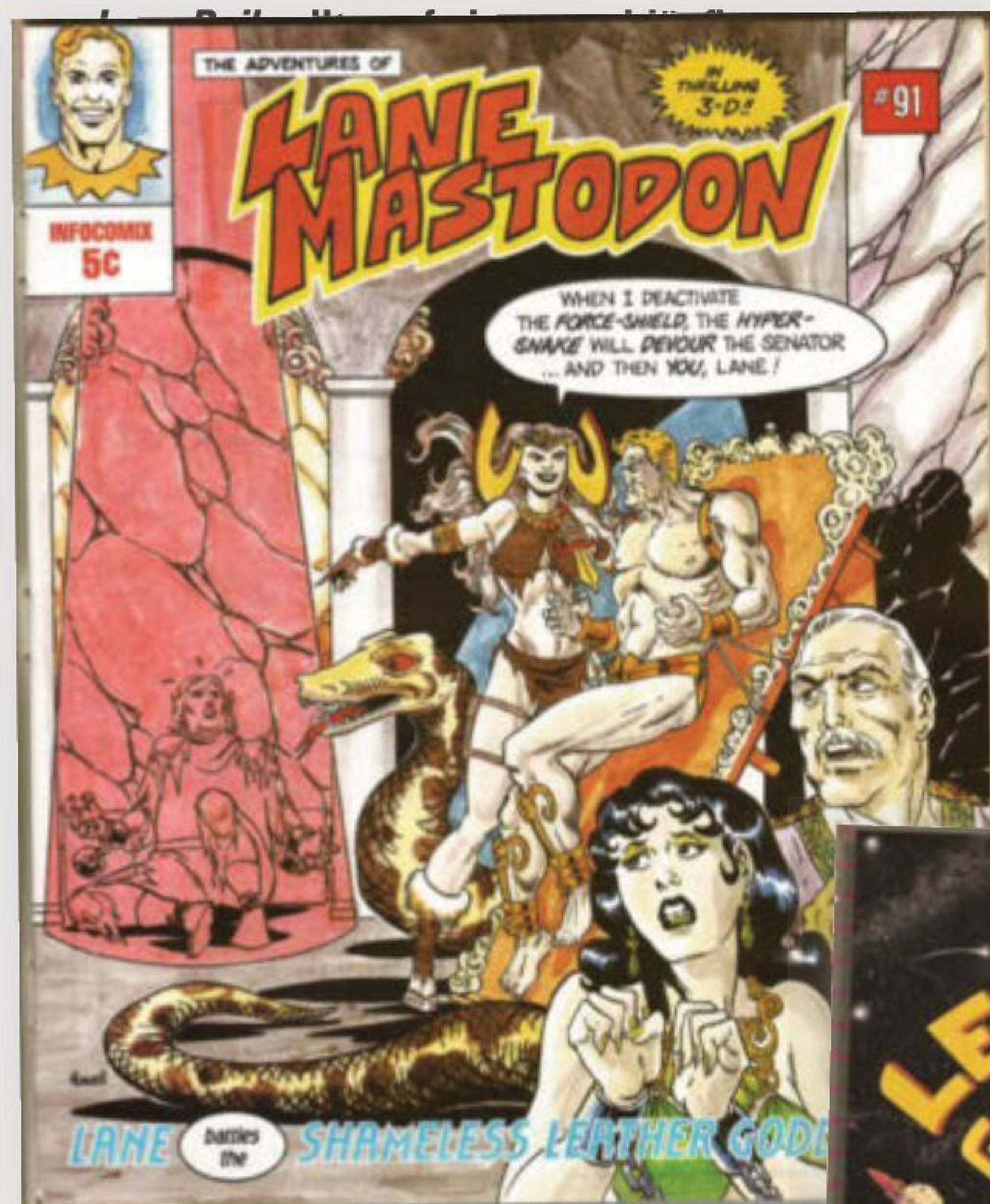
Steve Meretzky hat in seiner Karriere viele Ehrungen erhalten. Die Stanford-Universität führt sogar ein Archiv mit seinen Design-Dokumenten, Briefen und mehr. Er wurde für die *Hitchhiker's Guide to the Galaxy – 20th Anniversary Interactive Edition*, die Fan-Grafiken zu jedem Schauplatz bot, mit einem BAFTA-Award bedacht. Die erneut aktualisierte *30th Anniversary Edition* ist kostenlos auf der Website der BBC spielbar: *bbc.in/3nnr4dj.*

Der Preis war eine schöne Überraschung für Meretzky. „Leute aus vielen Ländern waren am Web-Port beteiligt, aber wir bekamen nur eine Statuette. Also durfte sie jeder ein paar Monate behalten und fleißig Fotos machen. Schließlich ging sie an Jane, Douglas' Witwe."

Doch durch eine Sache fühlt sich Meretzky noch mehr geehrt: „*A Mind Forever Voyaging* ist das Spiel, von dem die meisten Menschen mir sagten: ‚Deswegen wollte ich in die Spielebranche.' Das ist wohl das, was mir am meisten bedeutet."



» Die BAFTA stellt mit Meretzky die Bulldozer-Szene aus *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* nach.



» Lane Mastodon trifft im 3D-Comic auf die Leder-Göttinnen.

Wunder, dass es überhaupt erschien. Ich bin allgemein ein Freund von Adventures mit Parser – und Teil 2 ist obendrein kein guter Vertreter des Point-and-Click-Genres.

RG: Du bist danach bei Bob Bates' neuer Firma Legend untergekommen. Was war die Inspiration für die *Spellcasting*-Reihe und den nerdigen Zauberlehrling Ernie Eaglebeak?

SM: Legend wollte etwas Derbes in der Art von *Leather Godesses* und ich dachte zurück an meinen Spaß mit Magie bei der *Sorcerer*-Entwicklung. Das Ergebnis war *Spellcasting 101*, das von *Animal House* und *Revenge of the Nerds* geprägt wurde.

RG: Auch *Superhero League of Hoboken* war mit seinen nutzlosen Superhelden und RPG-Elementen sehr schräg …

SM: Das war mein Versuch, Humor ins RPG-Genre zu bringen, das sich in meinen Augen immer viel zu ernst genommen hat. Aber Legend war noch ganz und gar Adventure-Publisher und schreckte vor einem reinen Rollenspiel zurück. So wurde es ein Genre-Hybrid.

RG: Was brachte dich dazu, Boffo Games zu gründen?

SM: Nach dem Ende von Infocom machte ich fünf Jahre in Heimarbeit Spiele auf Vertragsbasis. Ich vermisste die kreative Büro-Atmosphäre und das größere Maß an Kontrolle. Damals kam die Ära der CD-ROM-Spiele ins Rollen und Verlage, Filmstudios und Co. warfen mit Geld für CD-Spiele um sich. So gründeten meine MIT-Freunde Mike Dornbrook und Leo DaCosta mit mir Buffo.

RG: 1995 erschien dann der Brettspiel-Genremix *Hodj 'n' Podj.*

SM: Dessen Entwicklung hatte ich schon am Ende meiner Infocom-Zeit begonnen. Spiele wurden immer größer und komplexer, es gab leider keinen Raum mehr für Arcade-Titel wie *Space Invaders*, Solitaire-Spiele, Gesellschaftsspiele und so weiter. Acht Jahre vorher habe ich sowas auf dem Computer geliebt, doch es lohnte sich im damaligen Markt, in dem man nur mit Packungen im Laden Geld verdient, nicht mehr. So kam ich darauf, mehrere kleinere Spiele in eine Schachtel zu packen, die Brettspiel-Idee lieferte die verbindende Struktur. Nach der Gründung von Buffo haben wir MediaVision etwa 19 Ideen präsentiert. *Hodj 'n' Podj* kam davon am besten an. Es war ein Casual-Spiel zu einer Zeit, bevor es den Casual-Markt oder den Begriff des Casual-Spiels gab.



» Die Box weist das tödliche *Leather Goddesses of Phobos* als mittelschwer aus.

> »Wir haben Media-Vision etwa 19 Ideen präsentiert. *Hodj 'n' Podj* kam davon am besten an.«
> STEVE MERETZKY

RG: Bereits 1994 war ans Licht gekommen, dass Mediavision hinter dem langlebigsten Fall von Aktienbetrug in der Geschichte des Silicon Valley steckte.

SM: Ich war schockiert, betäubt, entsetzt … Wir verhandelten nach dem Vertrag für *Hodj 'n' Podj* über einen Fünf-Spiele-Deal und hatten mit diesen Aussichten Büroräume gemietet. MediaVision schrieb Profite von 30 Millionen US-Dollar, doch plötzlich flogen die gefälschten Bilanzen auf und unterm Strich stand ein Verlust von 120 Millionen. Die Welt stand Kopf: Innerhalb weniger Wochen wurde gegen das abgesetzte Management ermittelt, die bankrotte Firma wurde staatlich saniert und alle Spiele aus der Konkursmassen wurden von Virgin Interactive gekauft.

Virgin hatte nicht die geringste Idee, was sie mit *Hodj 'n' Podj* tun sollten. Sie warfen die fantastische Box des MediaVision-Kreativteams weg und haben die schlimmste Verpackung der Welt verbrochen. Das alte Cover wirkte, also ob die Box in Satin gewickelt sei. Es sprang vom anderen Ende des Raums direkt ins Auge und zog Leute an wie das Licht die Motten. Das Cover von Virgin ließ den Blick auf unglaubliche Art abgleiten, man sollte es als Lackierung für Stealth-Bomber benutzen.

RG: Danach hast du mit dem (2020 verstorbenen) Ron Cobb an *The Space Bar* gearbeitet. Wie war die Zusammenarbeit?

SM: Sie war wunderbar. Ron war ein so talentierter und großartiger Mensch – er war der einzige Grund, warum wir Rocket Science als Publisher wählten, obwohl einige der Gründer offensichtlich Betrüger waren. Von den Verkaufszahlen bin ich natürlich enttäuscht … Es floss viel Arbeit hinein und das Schicksal von Buffo hing an dem Spiel.

RG: Später hast du auf Casual-Spiele umgesattelt, hast mit WorldWinner, Playdom und King gearbeitet. Was sind deine Highlights aus dieser Karrierephase?

SM: WorldWinner war eine faszinierende Firma. Sie hat praktisch Online-Turniere erfunden und noch dazu Free-to-play und dessen Systeme: virtuelle Währungen, Nutzer-Akquise, Live-Operations, datenbasiertes Design und mehr. Anfangs dachte ich, in anderthalb Jahren sind wir entweder bankrott oder reich. Natürlich war es dann weder das eine noch das andere, und so blieb ich doch fünf Jahre. Zwei Aufgaben fand ich bei meiner Arbeit spannend: Erstens, allen Zufall aus den Spielen entfernen,



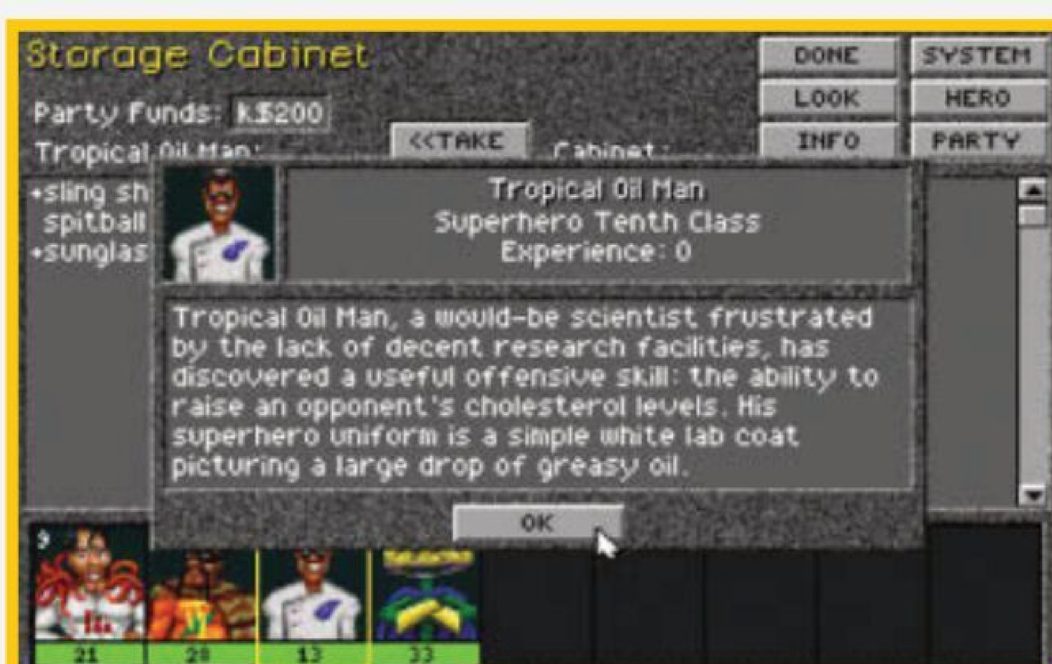
» [Web] Die BBC hostet die *30th Anniversary Interactive Edition* von *Hitchhiker.*

ohne den Spaß zu zerstören. Und zweitens, Spiele, bei denen man Geld gewinnen kann, in vernünftigem Rahmen vor Cheatern zu schützen. Die Zeit bei Playdom mit anfangs 15 und später 600 Leuten war wild. Meine liebste Phase war die Entwicklung von *Disney's Dream Kingdom* in den letzten beiden Jahren. Stellt euch *Cityville* vor, aber ihr baut statt einer generischen Stadt einen Vergnügungspark. Es war fantastisch, doch Playdom schoss es kurz vor der Fertigstellung ab. Die ganze Geschichte zu erzählen würde zu lange dauern, aber es war das beste Team und die vielleicht beste Entwicklungserfahrung, die ich je hatte – bis eben auf das brutale Ende.

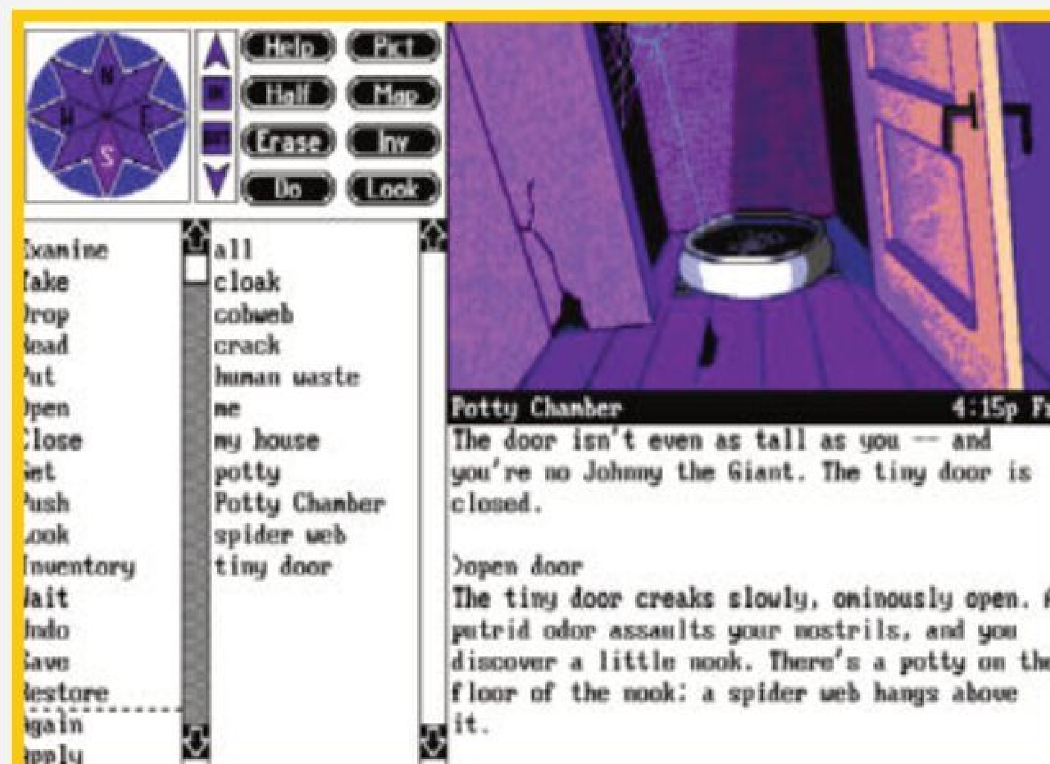
RG: Du warst Berater beim eingestampften *Warcraft Adventures: Lord of the Clans*. Was war da los?
SM: Die komplett spielbare Version war nicht auf dem Qualitätslevel von LucasArts. Sie wollten Rätsel und Geschichte nachjustieren, ohne erneut viel Geld zu investieren. Das Team und ich verbrachten eine Woche mit Brainstorming und ein bis zwei weitere zum Erstellen des entsprechenden Design-Dokuments. Kurz darauf lautete die Entscheidung von Blizzard, das Spiel sei nicht zu retten.



» [C64] Lane Mastodons Radio zickt, doch dann erhält er einen Hilferuf von der Erde.



» [PC] Ein Klick auf die Party-Mitglieder in *Superhero League of Hoboken* belohnt mit lustigen Beschreibungen.



» [PC] Der „kleine Raum" neben Ernie Eaglebeaks Schlafsaal.

RG: Viele deiner Spiele wurden abgesägt. Welches davon schmerzt dich am meisten?
SM: Das schon erwähnte *Disney's Dream Kingdom*. Aber das ist nur das schmerzvollste von vielen Beispielen. Ein anderer großer Fall war ein MMO, das ich fast das ganze Jahr 1999 über entwarf. THQ wollte ein Stück vom Erfolg von *Ultima Online* abhaben, doch ich arbeitete etwas in der japanischen Sagenwelt aus, statt *Ultima* nachzuahmen.

RG: Auf den 2008 gefundenen Infocom-Festplatten fanden sich Fragmente von *Milliways*, der Adaption von Douglas Adams' Roman *Das Restaurant am Ende des Universums*. Kannst du uns mehr erzählen?
SM: Nein, an dem Projekt arbeiteten andere Leute. Ich war damals mit *Zork Zero* beschäftigt. Douglas Adams hatte zu der Zeit die Nase voll von der Reihe, und das Spiel kam nicht weit. Zu dem erwähnten Leak: Einige private E-Mails der Beteiligten hätten nicht ohne Erlaubnis öffentlich gemacht werden dürfen. Ansonsten bin ich froh, dass das Archivmaterial und insbesondere der Source Code veröffentlicht wurden.

RG: Gibt es ein Spiel, dass du immer noch fertigstellen würdest?
SM: Als Infocom geschlossen wurde, hatte ich Ideen für ein Titanic-Spiel. Außerdem war die *Spellcasting*-Reihe analog zu den vier Jahren College als Quadrologie angelegt. Doch *Spellcasting 401: The Graduation Balls* konnten wir nicht mehr machen, weil sich Teil 2 und 3 zu schlecht verkauft hatten.

RG: Würdest du neue Spiele mit der alten Infocom-Engine machen?
SM: Heute würde ich für Text-Adventures wohl das Text Adventure Development System benutzen. Dummerweise hat Bob Bates' jüngste Erfahrung mit *Thaumistry* bewiesen, dass es heute keinen großen Markt für Text-Adventures mehr gibt. Und wenn ich schon brotlose Kunst der kreativen Befriedigung wegen machen wollte, würde ich lieber ein Buch schreiben. *

Wir danken Steve Meretzky für die Erlaubnis, seine Fotos zu nutzen.

FRAGEN DER COMMUNITY

Das brennt den englischen Retro-Gamer-Lesern unter den Nägeln.

NORTHWAY: War der kommerzielle Tod der Text-Adventures unvermeidlich? Was ist für dich der Erbe des Genres?

Ich denke, er war unvermeidlich. In der ersten Hälfte der 80er waren Text-Adventures mit Parser das Tollste, was auf Heimcomputern möglich war. Ende der 80er war das nicht mehr so. Hobby-Entwickler zeigen, dass es noch eine Nische für das Genre gibt, aber die ist zu klein, wenn es neben der Leidenschaft auch um Profit gehen soll. Die Kernelemente des Genres waren Erzählungen und Rätsel. Ersteres hat den Weg in jedes andere Spiel-Genre gefunden, vom Konsolen-Shooter bis zum Mobile-Puzzler. Der Aspekt der anspruchsvollen Rätsel hat keinen offensichtlichen Nachfolger. Obwohl: Diese Erfahrung erlebt man heute am besten in Escape-Room-Spielen!

ANTIRIAD2097: Wurde etwas aus *Hitchhiker* gestrichen, das etwas zur Vorlage dazuerfand?

Nein. Das Spiel entstand in einer so kurzen Frist, dass wir nur Zeit für das absolut Nötigste hatten, um das Spiel umsetzen zu können. Es sind bestimmt Ideen aufgekommen, die im Sande verliefen, aber mir fällt kein Beispiel ein.

RICHL: Was hast du vom Konkurrenten Magnetic Scrolls gehalten?

Die Imps waren beeindruckt von Magnetic Scrolls. Es gab keinen Mangel an Konkurrenten, die uns im Text-Adventure-Feld schlagen wollten. Anfang der 80er gab es die Firma Spinnaker vom anderen Ende von Cambridge. Sie nahmen viel Geld für Deals mit berühmten Autoren wie Ray Bradbury, Michael Crichton und Co. in die Hand. Das machte uns zunächst Sorgen. Aber die Spiele waren alle schrecklich. Um den Better-Than-Zork-Parser von Synapse Software wurde viel Wind gemacht. Er war nicht besser! Magnetic Scrolls dagegen waren die Ersten, von denen wir dachten, dass sie in Sachen Parser und Prosa mit uns auf Augenhöhe stehen. Wir verstanden uns gut mit ihnen und hingen auf Messen gemeinsam herum.

KLASSIKER-CHECK

Rogue Galaxy

Zugegeben, 2007 war nun nicht gerade ein Jahr, das mir persönlich durch tolle JRPGs in Erinnerung geblieben ist. Überhaupt sind die Nullerjahre bei mir – spielerisch – ein eher dunkles Jahrzehnt. Im Rückblick sehr schade, denn die Spielewelt hat gerade im ersten Jahrzehnt dieses Jahrhunderts ein paar besonders interessante Rollenspiele hervorgebracht und einige neue Studios in den Fokus der Aufmerksamkeit gerückt. *Rogue Galaxy* ist eines dieser Spiele, und Level-5 eines dieser Studios.

Das japanische Entwicklerteam Level-5 hat sich bereits im Jahr 1998 gegründet, geriet aber erst 2011 auf meinen Radar. Und zwar durch das furiose *Ni No Kuni: Wrath of the White Witch*. Diese optisch und spielerisch opulente Traumwelt im Stil von Studio-Ghibli-Filmen zog mich in ihren Bann. Der Titel ist auch heute noch einer meiner privaten Lieblinge! Seit diesem Zeitpunkt gehört das Team um Designer Akihiro Hino (*Professor Layton* für DS und *Dragon Quest VII* für PS2) zu meinen Favoriten.

Gut, das Fußballthema des für 2023 geplanten *Great Road of Heroes* spricht mich nicht wirklich an. Das bereits 2005 in Japan erschienene *Rogue Galaxy* umso mehr: Das Spiel bekam 2007 für die PlayStation 2 in Europa und den USA neue Features, etwas mehr Text, neue Items und Funktionen. 2015 erschien es mit hochgerenderter 1080p-Grafik (wenngleich im 4:3-Format, was eine echt mutige Entscheidung war …) für die PlayStation 4. Und in dieser Version habe ich dann *Rogue Galaxy* auch das erste Mal gespielt.

Statt des klassischen Fantasy-Szenarios dient eine Mischung aus Mittelalter und Space-Seifenoper als Hintergrund-Szenario. Hauptheld Jasper Rogue fristet sein Dasein auf dem Wüstenplaneten Rosa – und träumt von den Sternen. Eines Tages packt er die Gelegenheit beim Schopf und schließt sich der Crew der Dorgenark an, einem intergalaktischen Piratenschiff. Das sieht zwar aus wie eine betagte Segelfregatte aus dem 16. Jahrhundert, ist aber mit modernsten Finessen wie Schutzschild, Laserkanonen und Teleporter ausgestattet.

Zahlreiche Besatzungsmitglieder der Dorgenark finden sich dann auch Team von Jasper wieder, das genretypisch auf drei aktive Figuren beschränkt ist. Der Rest kommt auf die Reservebank – und erhält immerhin einen Teil der Erfahrungspunkte, die die aktive Truppe einheimst. Auf ein halbes Dutzend Planeten führt das Spiel den Protagonisten. Von urbanen Siedlungen über tiefe Dschungel, alte Burgen und tiefe Kavernen reicht das dreidimensionale Planeten-Spektrum.

Durch Aufgabenerfüllung und häufige Action-Kämpfe gegen Zufallsmonster sammelt die Truppe ebenso Erfahrung wie Geld und frische Items. Just die Gegenstände sind wichtig, denn diese dienen dazu, zahlreiche Fertig- und Fähigkeiten der Figuren freizuschalten. So gibt es für jeden Charakter einen individuellen Skill-Baum. Mit den gesammelten Items lassen sich nun spezielle Buffs oder aktivierbare Fähigkeiten freischalten. Doch damit nicht genug: Im Spielverlauf lernt Jasper, neue Waffen zu schmieden – wirklich praktisch.

Im Gefecht mit den zahlreichen Monstern oder besonders ekligen Bossen kämpft nur der aktuell aktive Chef der Truppe auch selbst. Die Kollegen greifen automatisch in das Echtzeit-Geschehen ein, folgen einer vorher festgelegten Kampfdoktrin und sind je nach dieser besonders aggressiv, defensiv oder kümmern sich ums Heilen und Buffen der Party. Und natürlich zeigt Level-5 auch hier den Hang zur optischen Finesse. Bereits im Erstling (*Dark Cloud*) wirkten die Charaktere eher wie aus einem Zeichentrickfilm – so auch in *Rogue Galaxy*. Die Figuren und die Umgebung wirken wie aus einem Zeichentrickfilm, trotz der etwas angestaubten Grafik. *



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Zeichentrick-Optik

Komfort- und Spieloptionen hin, Rollenspielmechaniken her: Der größte Star des Spiels ist die Zeichentrick-Optik. *Rogue Galaxy* ist praktisch ein interaktiver Film. Ein Ghibli-Streifen zum Mitspielen. Zwar ist die Grafik nicht so ausgefeilt und detailliert wie bei den jüngeren *Ni No Kuni*-Titeln (was logischerweise an der alten Technik liegt), aber die Liebe zum Genre und die Details sind in jedem Pixel zu spüren. Davon würde ich gerne ein Remake sehen!



Taktisches Tüfteln

Die Team-Kommandos sind mehr als nur eine feine Spielerei: In vielen Gefechten sind diese Kommandos überlebenswichtig, da wildes Immerdrauf oft zur Niederlage führt. Vor allem im Kampf gegen die zahlreichen Obergegner ist es von taktischer Bedeutung, das eigene Team genau zu kontrollieren. Wobei „All Out", also ein generelles „Gebt alles!", wirklich nur als letzte Verzweiflungstat zu sehen ist – zu unbedacht eingesetzt, ist die eigene Truppe schnell futsch.



Die Skills

Eine melonenähnliche Frucht, ein Heiltrank und ein Edelstein bewirken eine knuffige Wurftechnik. Ein paar Wachmacher und ein alter Pilz ergeben einen permanenten Eis-Buff – und das sind nur zwei der rund 30 (pro Charakter) vorhandenen Skill-Kombinationen. Was immer die Designer beim Entwurf dieses Systems geraucht haben: Davon will ich auch was! Die Idee, die auch einzeln nutzbaren Items zu kombinieren, um Buffs zu basteln, ist genial!



Wer macht was?

Das Kampfsystem ist gewöhnungsbedürftig. Es gibt sich langsam füllende Skill-Bars für Sonderattacken, Munitionsvorräte für Fernwaffen, Elementschwächen und besondere Gruppenattacken. Zudem ist die 3D-Kamera in der Hitze des Gefechts arg „unruhig". Trotzdem: Da man schnell von einem Charakter zum nächsten springen, Items nutzen oder Waffen wechseln kann, sind normale Gefechte recht gut zu bewältigen. Boss-Fights hingegen werden recht chaotisch.



Item-Flut

Die Grafiker müssen bei der Entwicklung Überstunden ohne Ende geschoben haben. Es gibt allein über 700 Waffen im Spiel, ein paar Hundert Alltagsgegenstände wie Milch, Früchte, Pfeffer, Kristalle, Schmuck, Musikinstrumente oder sogar einen Ghettoblaster. Dazu kommen natürlich allerlei Rüstungen für die Charaktere – komplett mit Beschreibung und kleinem Mini-Bild. Trotz Sortierfunktion verliert man da schnell den Überblick.



Items schmieden leicht gemacht

Der Frosch nimmt in der Party eine eher passive, dennoch wichtige Rolle ein: Er untersucht fortan die Ausrüstung der Party. Alle Charaktere haben eine Primär- (meistens für den Nahkampf) und eine Sekundärwaffe (Fernkampf). Die wenigsten Waffen lassen sich kaufen oder finden – vielmehr müssen sie vom Frosch aus alten Waffen „fusioniert" werden. Allein für den „Helden" gibt es schon über 100 (!) mögliche Schlagwaffen – viel Spaß beim Suchen!



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PLAYSTATION 2
- » **PUBLISHER:** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
- » **VERÖFFENTLICHT:** 2005
- » **GENRE:** JRPG

Was die Presse sagte …

4players.de, 9/2007: 87 %
„*Rogue Galaxy* unterstreicht eindrucksvoll, dass die PS2 noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Von diesem epischen Weltraumtrip kann sich die so genannte Next Generation noch einiges abschauen. Sei es die Liebe zum Detail, der gewaltige Umfang, das Angebot an Nebenbeschäftigungen oder die durchgestylte Präsentation ohne jegliche Ladezeiten – der PS2-Abschied von Level 5 reiht sich unter den ganz Großen des Genres ein. Dass dem Titel die höchste Auszeichnung verwehrt bleibt, liegt eher daran, dass einige Spielelemente mittlerweile angestaubt wirken. Vor allem die lästigen Zufallskämpfe und das lineare Leveldesign sorgen für Abzug."

GameDaily, Januar/2007: 80 %
„Zwischen Erkundung, Kampf, Gegenstandssynthese, Gegenstandserzeugung, den Pokémon-ähnlichen Insektron-Anteilen und der Vorliebe für das Sammeln jedes zufälligen Stückchens Müll, das in der Galaxie verstreut ist, hat *Rogue Galaxy* immer etwas zu bieten, das Spieler, die von einem bestimmten Spielstil gelangweilt sind, bei der Stange hält. Hinzu kommen die technischen Errungenschaften, wie die großen Welten."

Was wir denken

Rogue Galaxy ist mit knapp 80 Stunden ziemlich lang und auch bockschwer. Doch auch wenn an einigen Stellen weniger mehr gewesen wäre und die Story etwas weniger verschwurbelt sein könnte, macht *Rogue Galaxy* auch heute noch Spaß.

SAMMLER-CHECK



MEGA-CD-SPIELE

Der CD-ROM-Zusatz für Segas Mega Drive war bekanntlich kein großer Erfolg. Dennoch erschienen in seiner kurzen Lebensdauer einige exzellente Exklusivtitel und Portierungen. Wir zeigen euch eine Auswahl an Spielen, die bei Sammlern besonders begehrt sind.

HERR DER ZEIT

SONIC CD

PREISPROGNOSE 45 € (EU)

ENTWICKLER:	SEGA
JAHR:	1995

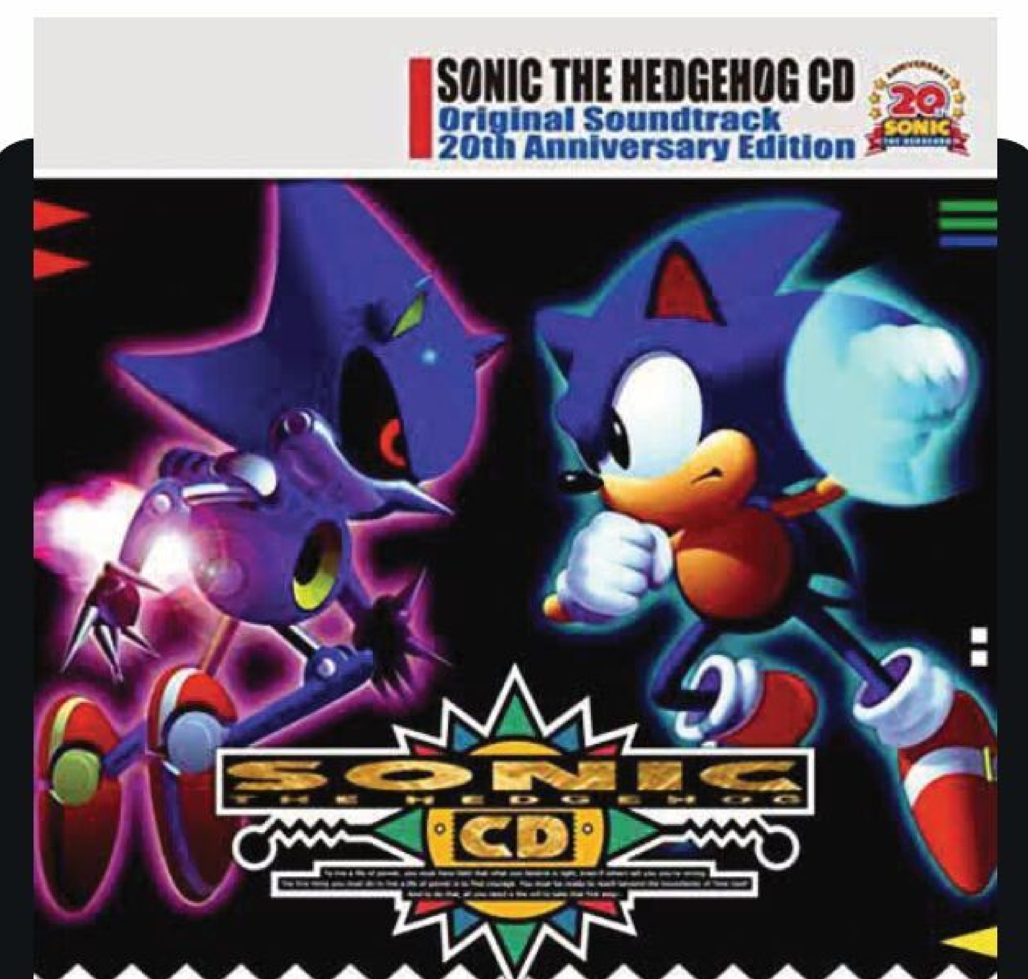


PREISPROGNOSE 30 € (JAPAN)

PREISPROGNOSE 45 € (USA)

■ Während Yuji Naka in den USA *Sonic 2* entwickelte, blieb der Mitschöpfer Naoto Ohshima in Japan und arbeitete an einer anderen *Sonic*-Fortsetzung. Sein Projekt wurde von den neuen, aufregenden Möglichkeiten der CD-ROM vorangetrieben. *Sonic CD* war randvoll mit Inhalten, einschließlich eines wunderschönen Intro-Films in Zeichentrickqualität und eines fordernden Bonus-Levels. In gewohnter Manier rast ihr durch die Levels, allerdings findet ihr Tore, die in die Vergangenheit oder Zukunft führen. Je nachdem, ob ihr durch ein Tor flitzt oder daran vorbei, ändern sich die Levels. Dadurch erhöht sich nicht nur der Wiederspielwert, es eröffnen sich auch neue Möglichkeiten im Leveldesign.

Falls ihr ein Mega-CD besitzt, sollte *Sonic CD* auf jeden Fall in eurer Sammlung enthalten sein. Es ist nicht schwer zu finden und die aufgerufenen Preise sind absolut fair.



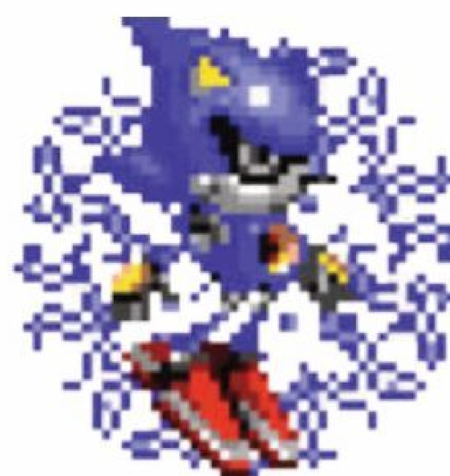
DAUERSCHLEIFEN

Die Musik in Sonic CD.

Die Entscheidung liegt eigentlich nicht darin, ob man sich *Sonic CD* kaufen sollte, sondern zu welcher Version man greift. In der US-Version hört ihr klassischen Plattformer-Sound, während ihr in der japanischen Version klare Voice-Samples in CD-Qualität auf die Ohren bekommt. Bis heute sind sich die Fans uneinig, welche Version nun besser ist – im Zweifel holt ihr euch einfach beide.



» [Mega-CD] Ihr findet hier weder Tails noch Knuckles, dafür lernt ihr Amy Rose kennen.

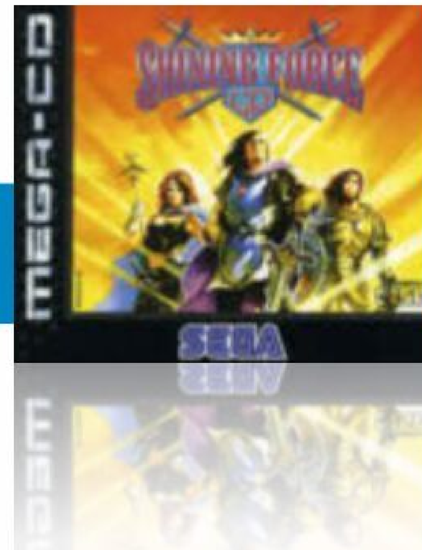




ANGEBOT UND NACHFRAGE

SHINING FORCE CD

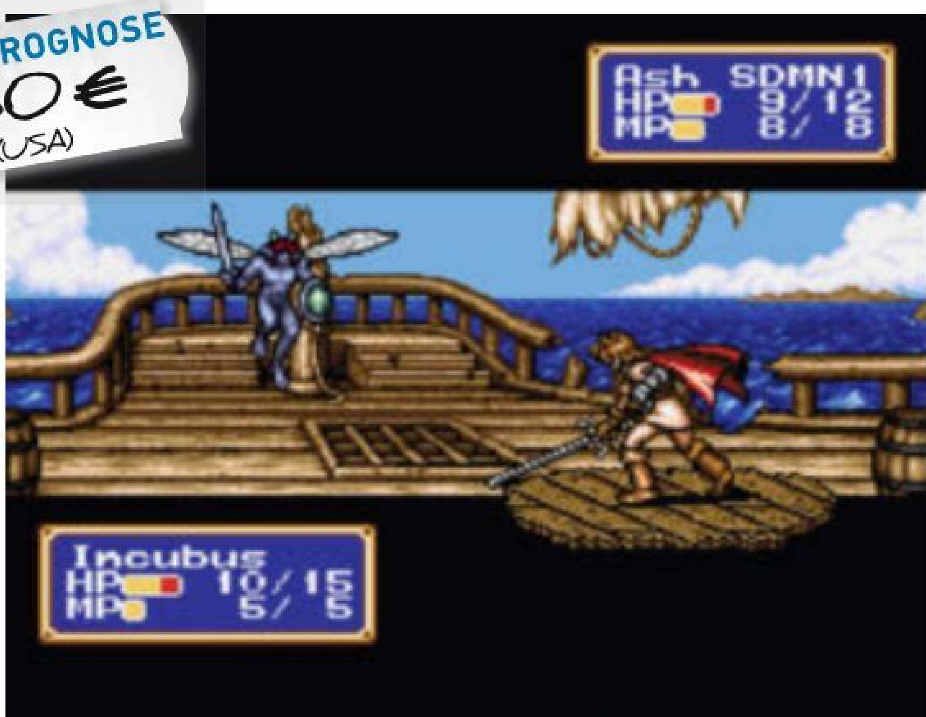
PREISPROGNOSE 160 € (EU)



ENTWICKLER: SONIC! SOFTWARE PLANNING
JAHR: 1994

■ Wenn ihr Fans von Segas Strategie-RPG-Reihe seid, dann ist *Shining Force CD* ein Pflichtkauf. Sonic Software Planning hat nicht nur 16-Bit-Remakes der ersten beiden Game-Gear-Titel auf die Disk gepackt, sondern auch zwei exklusive Bonusszenarien mit eigener Geschichte hinzugefügt. Da der erste Game-Gear-Titel nie außerhalb Japans veröffentlicht wurde, ist dies die einzige Möglichkeit, das Spiel auf Englisch zu spielen. Entsprechend ist *Shining Force CD* ein teures Vergnügen. Es wird aber noch teurer, wenn ihr eure Speicherdaten übertragen wollt: Der Platz auf dem internen Speicher des Mega-CD reicht nicht aus, um alle Spielstände zu speichern, sodass engagierte Taktiker zusätzlich in ein Backup-RAM-Cart investieren müssen.

PREISPROGNOSE 230 € (USA)



» [Mega-CD] Die überarbeitete Grafik veredelt die beiden Originale.

PREISPROGNOSE 50 € (JAPAN)



» [Mega-CD] Leider ist der dritte Teil weiterhin exklusiv in Japan erhältlich.

WERTANLAGE

SNATCHER

PREISPROGNOSE 550 € (EU)

PREISPROGNOSE 900 € (USA)



ENTWICKLER: KONAMI
JAHR: 1994

■ Hideo Kojimas kultige Cyberpunk-Welt wurde in mehreren Spielen thematisiert. Diesen Klassiker eines textlastigen Adventures könnt ihr aber nur auf dem Mega-CD spielen. Nach dem Erfolg der *Metal Gear Solid*-Reihe stieg der Preis immer weiter an, sodass *Snatcher* nur noch von Hardcore-Kojima-Fans oder begeisternden Mega-CD-Sammlern gespielt werden kann. Die Geschichte macht großen Spaß, Grafik und Sound sorgen für die passende Atmosphäre. Das Spiel ist reichlich mit kleinen Details gespickt, für die Kojima so bekannt ist. Ihr könnt sogar die Lethal Enforcers Justifier Lightgun anschließen, wenn ihr denn möchtet (und sie irgendwo ergattern könnt).



» [Mega-CD] Die Stimmvertonung ist außergewöhnlich gut.



» [Mega-CD] Manche Darstellungen sind nichts für schwache Gemüter.

FULL MOTION VIDEO

NIGHT TRAP

PREISPROGNOSE 30 € (EU)



ENTWICKLER: DIGITAL PICTURES
JAHR: 1992

PREISPROGNOSE 5 € (JAPAN)

PREISPROGNOSE 30 € (USA)

■ Vorgefertigte Filmsequenzen (FMV), die nicht in Echtzeit berechnet wurden und deshalb deutlich schöner waren als Spielgrafik, waren ein wichtiger Bestandteil des CD-ROM-Booms Anfang der 90er.

Mit leichtem Schaudern erinnern wir uns an das Genre der interaktiven Filme zurück. *Night Trap* ist ein typisches Beispiel dafür und hat auch heute noch seine Fans. Wenn ihr euch auf die übertriebene Schauspielerei und die unfreiwillige Komik dieser als Horrorspiel gedachten Realsatire einlasst, könnt ihr den Charme vielleicht entdecken. Da FMV-Spiele einen nicht unbeträchtlichen Teil des Mega-CD-Angebots ausmachen, muss eine stattliche Sammlung schon fast ein Spiel dieses Genres beinhalten. *Night Trap* kann diese Lücke füllen und ist aufgrund der weiten Verbreitung relativ günstig.



» [Mega-CD] Ihr bestimmt, wie der Film weitergeht.



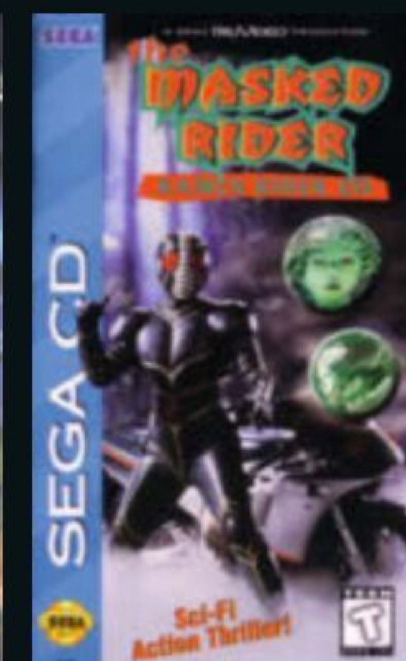
» [Mega-CD] Ihr müsst euch schon anstrengen, um (in) *Night Trap* zu überleben.

NOCH MEHR FMV

Muss das wirklich sein?







DOUBLE SWITCH

Auch im Nachfolger von *Night Trap* sollt ihr ein Haus voller Personen schützen, indem ihr sie über Überwachungskameras beobachtet und anleitet. Diesmal tauchen die Bösewichte an zufälligen Stellen auf und sind deshalb leichter zu übersehen.

GROUND ZERO: TEXAS

Da es die Kamerawechselmechanik von *Night Trap* und *Double Switch* mit dem Schießbuden-Gameplay von *Mad Dog McCree* kombiniert, könnte man sagen, dass *Ground Zero: Texas* das ultimative FMV-Spiel ist.

THE MASKED RIDER: KAMEN RIDER ZO

Dieser interaktive Film von Toei Video basiert auf dem Film *Kamen Rider Zo* (1993). Es ist ein schrulliger Leckerbissen für Fans des *Tokusatsu*-Genres (TV-Filme/Serien, die stark auf – eher alberne – Special Effects setzen).

SAMMLER-TIPPS

Platz schaffen
■ Der interne Speicher des Mega-CD ist ziemlich limitiert, also solltet ihr euch ein extra RAM-Cart zulegen, wenn ihr mehrere Spiele spielen wollt.

Import & Export
■ Oft findet ihr japanische Mega-CD-Versionen, die vergleichsweise günstig sind. Mit Hilfe des Pro-CDX-Carts umgeht ihr lokale Beschränkungen.

Mega-CD 1
■ Ihr könnt euch zwischen mehreren Modellen entscheiden. Das Multimega ist klein und handlich, aber das Mega-CD 1 bietet das beste Gesamtpaket.

Limited Run Games
■ Der amerikanische Publisher brachte viele Mega-CD-Spiele auf einen moderneren Standard, hier findet ihr besonders schöne Special Editions.

IM MOND- UND STERNENSCHEIN

LUNAR: THE SILVER STARR

PREISPROGNOSE 15 € (JAPAN)



PREISPROGNOSE 100 € (USA)

ENTWICKLER: GAME ARTS
JAHR: 1992

■ *Lunar* wurde bereits dreimal neu aufgelegt. Wenn Ihr es also spielen wollt, habt ihr viele Möglichkeiten. Das Original hat einen natürlichen Charme, die Anime-RPG-Vorlage wurde mit Filmsequenzen, CD-Audioqualität und Sprachausgabe verschönert. Es erreicht ein Niveau, das auf den bisherigen Modul-Konsolen nicht möglich war. Wenn ihr der japanischen Sprache nicht mächtig seid, müsst ihr deutlich tiefer in den Geldbeutel fassen, dafür hat die US-Version eine sehr schöne Sammlerschachtel.





» [Mega-CD] *Lunar* ist ein traditionelles JRPG, die CD-Version ist gut gelungen.



» [Mega-CD] Toshiyuki Kubooka war Charakterdesigner, er arbeitete auch an *Giant Robo.*

LUNAR 2: ETERNAL BLUE

Was könnt ihr vom Nachfolger erwarten?

Lunar 2: Eternal Blue bietet mehr vom Gleichen, nur größer und besser. Im Klartext: bessere Grafik, längere Zwischensequenzen und noch aufwendigere Sprachausgabe. Die Fortsetzung ist allerdings auch fast doppelt so teuer wie das Original. Zudem müsst ihr fürs Speichern Magiepunkte ausgeben. Das Remake für die PlayStation verzichtet auf diese Änderung, sodass ihr diese vielleicht vorziehen solltet.



MAL WAS NEUES

PANIC!

PREISPROGNOSE 25 € (JAPAN)

PREISPROGNOSE 80 € (USA)

ENTWICKLER: SEGA
JAHR: 1993

■ *Panic!* ist eines dieser experimentellen Spiele, die versuchten, aus der neuartigen CD-Technologie etwas Neues zu machen. Doch dieser Versuch ist weitgehend gescheitert und wurde von den Kritikern in der Luft zerrissen. Für Mega-CD werdet ihr aber nichts Vergleichbares finden. Ihr spielt als Slap. Zusammen mit eurem Hund Stick bewegt ihr euch durch eine Reihe bizarrer Bildschirme, die wie ein virtuelles Labyrinth angelegt sind. Eure Aufgabe besteht darin, ein Gegenmittel in den Kern eines virenverseuchten Computers zu bringen. In jeder Phase befindet sich Slap in einem chaotischen Multimediabildschirm und muss eine Reihe von Tasten drücken, um zu sehen, was als Nächstes passiert. Manche Tasten führen vielleicht nur zum nächsten Bildschirm, während andere eine seltsame Animation oder eine Sprengfalle auslösen.

» [Mega-CD] Absurd, verwirrend, *Panic!*

BODENSTÄNDIG

ROBO ALESTE

PREISPROGNOSE 75 € (JAPAN)



PREISPROGNOSE 80 € (EU)

ENTWICKLER: COMPILE
JAHR: 1992

■ Traditionell steuert ihr in der *Aleste*-Serie von Compile ein Raumschiff. *Robo Aleste* ist aber die Fortsetzung des Mega-Drive-Titels *Musha Aleste* und versetzt euch in das Cockpit eines riesigen Samurai-Roboters im feudalen Japan. Das frische Setting haucht der üblichen *Aleste*-Formel neues Leben ein und macht *Robo Aleste* zu einem der einprägsamsten Shooter auf dem Mega-CD.

Robo Aleste ist eines der wenigen Spiele, die nicht in der kürzlich erschienenen *Aleste Collection* von M2 enthalten sind. Wenn ihr also ein Exemplar euer Eigen nennen wollt, ist die Version für den Mega-CD die einzige Möglichkeit. Es ist ein teures Unterfangen, aber wenn es weiterhin bei der Exklusivität bleiben sollte, wird der Preis noch weiter steigen.

» [Mega-CD] Es gab Pläne für eine Fortsetzung von *Robo Aleste*, welche aber leider verworfen wurden.



PREISPROGNOSE 115 € (USA)

NOCH MEHR ZUM SAMMELN



TIME GAL

ENTWICKLER: WOLF TEAM
JAHR: 1992
PREISPROGNOSE: AB **35 EURO** (EU), AB **35 EURO** (JAPAN), AB **60 EURO** (USA)



SOLFEACE

ENTWICKLER: WOLF TEAM
JAHR: 1991
PREISPROGNOSE: AB **3 EURO** (EU), AB **20 EURO** (JAPAN), AB **5 EURO** (USA)



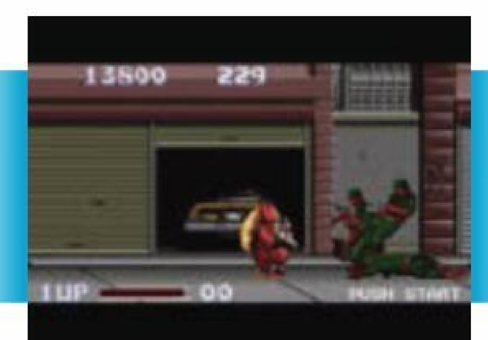
THE AMAZING SPIDER-MAN VS. THE KINGPIN

ENTWICKLER: MONKEY BUSINESS
JAHR: 1993
PREISPROGNOSE: AB **50 EURO** (EU), AB **40 EURO** (USA)



LORDS OF THUNDER

ENTWICKLER: ELEVEN
JAHR: 1995
PREISPROGNOSE: AB **390 EURO** (EU), AB **230 EURO** (USA)



THE NINJA WARRIORS

ENTWICKLER: TAITO
JAHR: 1993
PREISPROGNOSE: AB **75 EURO** (JAPAN)

STRASSENROWDIE

ROAD AVENGER

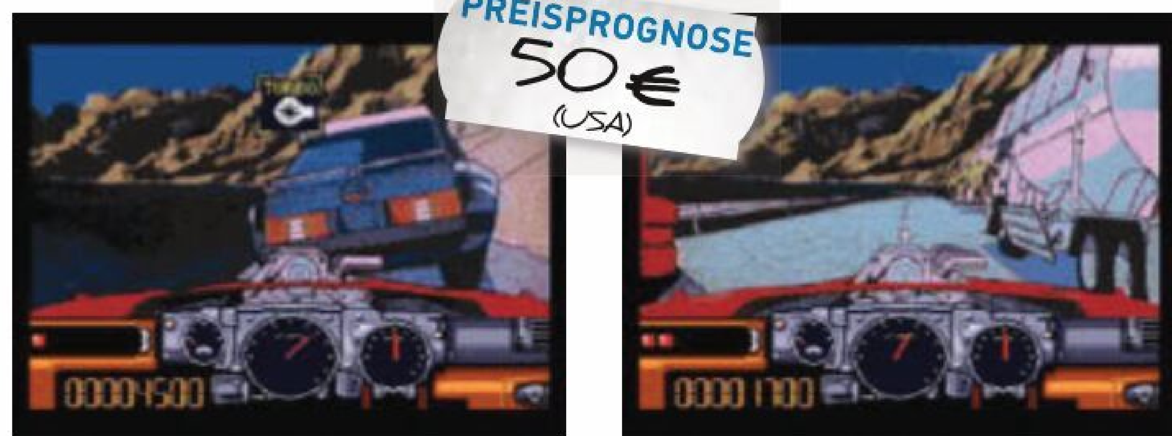
PREISPROGNOSE 5 € (EU)

PREISPROGNOSE 15 € (JAPAN)



ENTWICKLER:	WOLF TEAM
JAHR:	1992

■ In diesem Mix aus *Out Run* und *Mad Max* setzt ihr euch hinter das Steuer eures Sportwagens und rast durch die Gegend. *Road Avenger* schafft es, in der Ich-Perspektive ein Gefühl von Geschwindigkeit und Spannung zu erzeugen. Ihr weicht dabei anderen Rasern aus oder kurvt durch Menschenmassen vor Einkaufszentren. Es handelt sich hier um ein Laserdisc-Spiel, das vor 30 Jahren einen noch nie dagewesenen Thrill erzeugte. Wie in den meisten Fällen litt auch diese Konvertierung von Laserdisc auf CD-ROM unter einem großen Verlust an Grafikqualität. Aber wir wollen uns nicht zu sehr beschweren, denn der Kaufpreis ist in Europa unverschämt günstig.



» [Mega-CD] Das Laserdisc-Gen ist deutlich zu erkennen.

FÜR ANIME-FANS

POPFUL MAIL

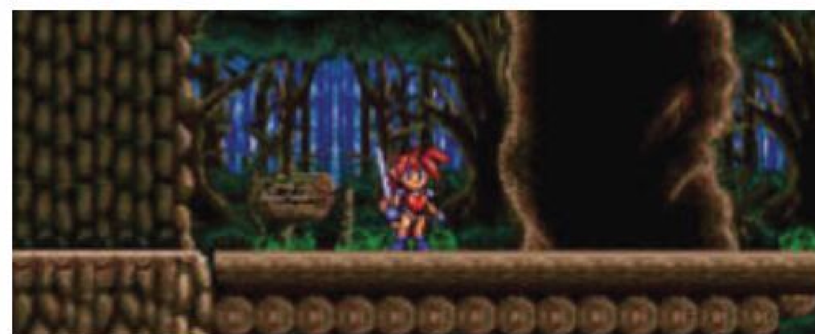
PREISPROGNOSE 250 € (USA)



ENTWICKLER:	NIHON FALCOM
JAHR:	1994



» [Mega-CD] Wenn ihr aufmerksam durch die Spielwelt geht, findet ihr viele Geheimnisse.



■ Nihon Falcon wollte sich eine Auszeit von Action-Rollenspielen wie *Ys* und *Dragon Slayer* nehmen. Das Studio ließ seine gesamte Erfahrung in die Entwicklung von *Popful Mail* einfließen, das 1991 für den PC-88 erschien. Ein paar Jahre später bat Sega darum, ein Spin-off von *Sonic* zu entwickeln, das *Sister Sonic* heißen sollte. Irgendwann scheiterten diese seltsamen Pläne und ein Remake des Originalspiels fand seinen Weg auf die CD, komplett mit Anime-Filmsequenzen und Sprachausgabe. Die US-Version weist die typischen Design-Änderungen auf – kitschige Witze und unnötige Schwierigkeitssteigerungen – und sie ist sehr teuer. Bei der billigeren japanischen Version verpasst ihr zwar einen Teil der Geschichte, aber die Qualität des Jump-and-runs wird euch begeistern.

HANDSCHUHE AN

FINAL FIGHT CD

PREISPROGNOSE 40 € (EU)

PREISPROGNOSE 50 € (JAPAN)

ENTWICKLER:	CAPCOM
JAHR:	1993

PREISPROGNOSE 50 € (USA)

■ Die Super Nintendo-Portierung von *Final Fight* war bekanntermaßen mit Kompromissen übersät. Neben dem Mehrspielermodus fehlte ein Level und ein spielbarer Charakter. Dank der CD-Version bekamen Sega-Fans das volle Programm. Auch wenn *Final Fight CD* nicht zu 100 Prozent mit dem Original der Spielhalle übereinstimmt, ist es die beste Version, die sich außerhalb Japans kaufen lässt. Weitere Versionen von *Final Fight* findet ihr in vielen Spielsammlungen, die über die Jahre erschienen sind. Auch die GBA-Version spielt sich hervorragend. Wollt ihr aber eure Mega-CD-Sammlung aufpolieren, kommt ihr an diesem Arcade-Klassiker nicht vorbei.



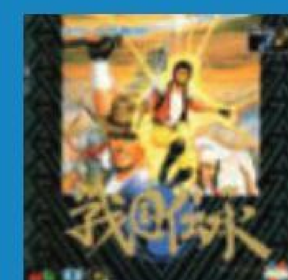


» [Mega-CD] *Final Fight* nutzte alle Stärken des Mega-CD-Systems.

ZWEITE RUNDE

Mehr Beat-em-ups für das Mega-CD.

SENGOKU DENSHOU

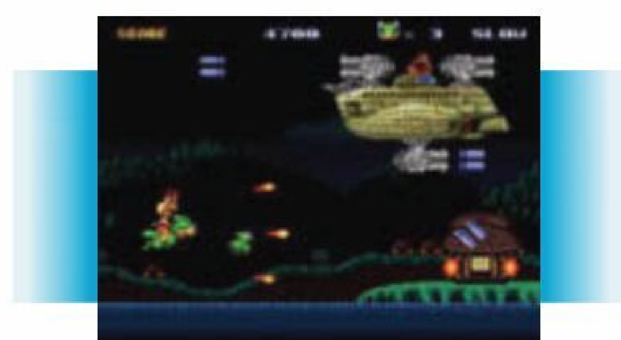


Diese wilde Kreuzung aus Samurai und Western ist wahrlich nicht das beste Beat-em-up aller Zeiten. Die Portierung für Mega-CD bleibt mit abgehackten Animationen und einem fehlenden Zwei-Spieler-Modus sogar noch deutlich hinter dem Neo-Geo-Original zurück.

SEGA CLASSICS ARCADE COLLECTION

Diese Sammlung ist eine einfache und billige Möglichkeit, einige anständige Titel auf einmal zu bekommen. Neben *Golden Axe* findet ihr auch *Streets of Rage*, die identisch mit den Mega-Drive-Versionen sind, aber noch einen extra Soundtrack mitbringen.





KEIO FLYING SQUADRON

ENTWICKLER:	VICTOR
JAHR:	1993

PREISPROGNOSE:
AB **110 EURO** (EU), AB **100 EURO** (JAPAN), AB **145 EURO** (USA)



VAY

ENTWICKLER:	SIMS
JAHR:	1993

PREISPROGNOSE:
AB **15 EURO** (JAPAN), AB **55 EURO** (USA)



ANDROID ASSAULT: REVENGE OF BARI-ARM

ENTWICKLER:	HUMAN ENTERTAINMENT
JAHR:	1993

PREISPROGNOSE:
AB **80 EURO** (JAPAN), AB **180 EURO** (USA)



FATAL FURY SPECIAL

ENTWICKLER:	FUNCOM
JAHR:	1995

PREISPROGNOSE:
AB **300 EURO** (EU), AB **30 EURO** (JAPAN), AB **360 EURO** (USA)



MARKY MARK: MAKE MY VIDEO

ENTWICKLER:	DIGITAL PICTURES
JAHR:	1992

PREISPROGNOSE:
AB **20 EURO** (USA)

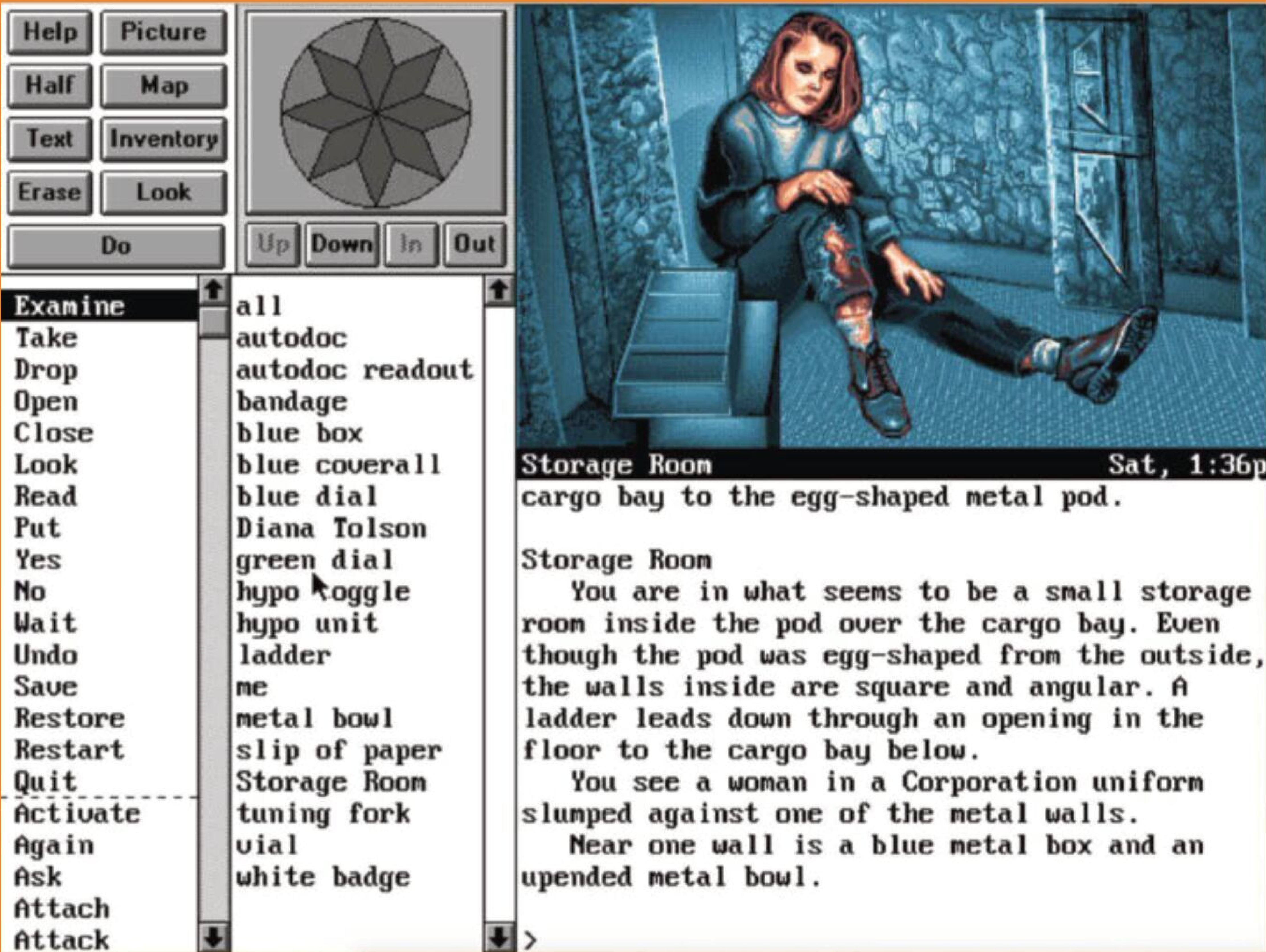
Gateway II: Homeworld

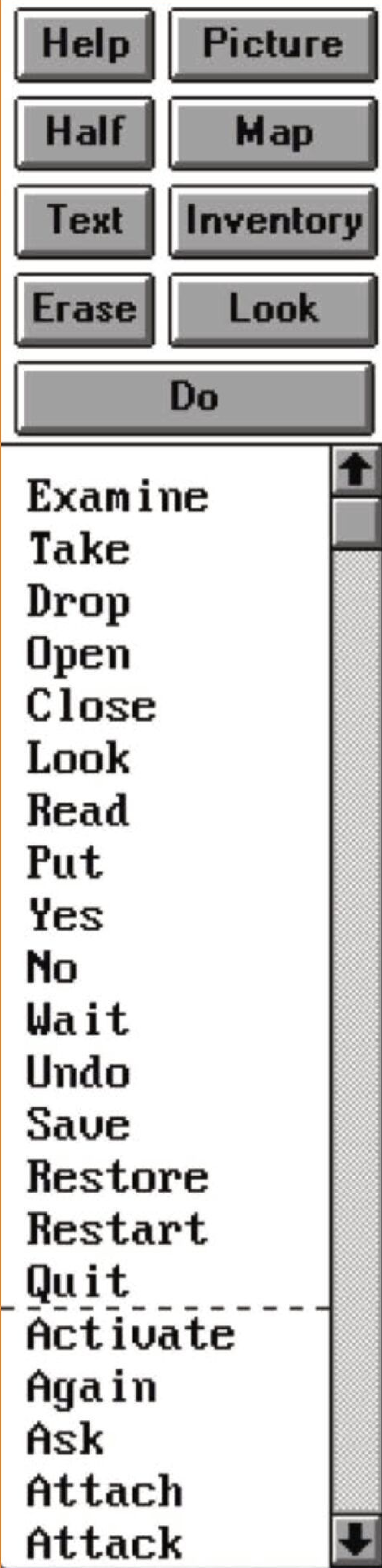
LEGENDS LETZTES TEXTADVENTURE



» **PUBLISHER:** LEGEND ENTERTAINMENT
» **ERSCHIENEN:** 1993
» **HARDWARE:** MS-DOS, WINDOWS

Von Anatol Locker





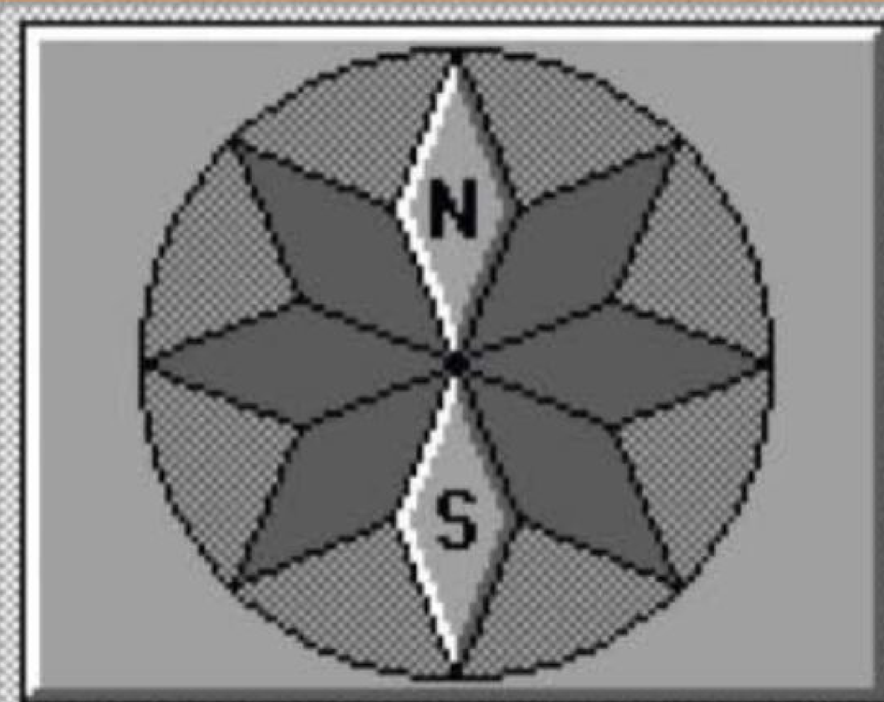
Adventures von Legend Entertainment habe ich immer blind gekauft. Bereut habe ich's nie: Sie gaben mir als Infocom-Liebhaber eine vergleichbare Spieltiefe, tolles Flair, lustige Rätsel und aufgepeppte Technik – mit allen Abstrichen, die das Textadventure-Genre so mit sich bringt.

Bei *Gateway II: Homeworld* gab's für mich im Jahr 1993 drei Gründe, 120 Mark auf den Tisch zu blättern. Erstens hatte ich den Vorgänger *Gateway* gespielt und genossen. Zweitens sagt mir diese Form von geradliniger „Entdecker-Science-Fiction" zu. Und drittens machte mir das Szenario Freude. Ich kannte (und kenne) die mit dem Hugo- und Nebula-Award ausgezeichneten *Rendezvous with Rama*-Buchvorlage zwar nicht, aber Infocoms *Starcross* gehört immer noch zu meinen Lieblingsspielen, und die Szenarien ähneln sich stark.

Die *Gateway*-Serie basiert auf den Romanen von Frederik Pohl. Die Heechee, eine ausgestorbene Alienrasse, hat eine Raumstation hinterlassen, deren Schiffe per Autopilot in die entlegensten Ecken der Galaxie düsen. Ähnlich wie bei der SF-Serie *The Expanse* steht der Menschheit damit der Weg zu neuen Welten offen. In bester Goldgräber-Manier versucht der Spieler, seine „Claims" in verschiedenen Welten abzustecken, um als gemachter, reicher Mann zurückzukehren (wenn er nicht vom Grue gefressen wird). Bei meinen Abenteuern im ersten *Gateway*-Spiel scheffelte ich nicht nur Reichtum, sondern kam auch in Kontakt mit den Assassinen, einer Alienrasse, die routinemäßig ganze Zivilisationen auslöscht und auch die Heechee auf dem Gewissen hat.

Zum Einstieg von *Gateway II: Homeworld* erscheint ein gigantisches Raumschiff, parkt vor dem Pluto und spielt toter Mann. Ich soll zum Schiff fliegen und „diplomatischen Kontakt" aufnehmen. Wie ihr euch vorstellen könnt, läuft das nicht ohne Probleme und Involvement der Assassins ab …

Gateway II: Homeworld stammt weitgehend aus der Feder von Michael Verdu. Das ist insofern bemerkenswert, als Verdu zwar bei Infocom Erfahrung gesammelt hatte, als CEO von Legend Entertainment allerdings eher als Zahlenjongleur bekannt war. Zusammen mit dem Programmierer Glen Dahlgren sowie dem Musiker und Producer Michael Lindner setzte er den zweiten Band von





all
bandage
blue coverall
blue dial
Corridor
eye sensor
giant robot
green dial
hypo needle
hypo toggle
hypo unit
me
slip of paper
tuning fork
vial
white badge

Central Corridor Sat, 4:45p

snake-like cable. The black pupil scans back and forth.

A section of the corridor wall irises open. You hear a strange click-clack, click-clack coming from inside the opening, the sound of metal claws on the surface of the deck. Seconds later an enormous, hulking robot fills the corridor. It walks in on eight articulated metal legs that move with a kind of fluidity and grace you wouldn't associate with a machine of that size. The monstrous alien robot turns to face you, then stops.

>take me to your leader

Pohls Heechee-Saga *Jenseits des blauen Horizonts* um. Mit diesem Spiel verabschiedete sich Legend Entertainment von klassischen Textadventures mit angereicherter Grafik und Komfortfeatures – danach gab's auch bei ihnen nur noch ein massentaugliches Point-and-Click-System.

Und wie war's beim Wiederspielen nach fast einem Vierteljahrhundert? Mir hat es erstaunlich viel Spaß gemacht! Michael Verdu und seine Crew entpuppen sich als gute Autoren. Die Texte sind überzeugend geschrieben, auch wenn ihnen Charme und Witz eines Steve Meretzky fehlen. Aber die braucht's bei dieser Art linearer Entdecker-Adventures auch gar nicht. Der Parser ist exzellent, und auch wenn das Kommandozeilen-Interface archaisch erscheint, hatte ich kein Problem, mich dem Spiel verständlich zu machen.

Die Bilder tragen zur Atmosphäre bei: Ich fand sie zwar etwas altmodisch, aber manchmal richtig hübsch. Ursprünglich erschien das Spiel auf Diskette, erst später wurde eine CD-ROM mit 20 Minuten Animationen nachgereicht. Diese sind keineswegs notwendig und grafisch schwer in die Jahre gekommen, helfen aber durchaus der Stimmung. Die Musik ist recht simpel gestrickt, dennoch passend, und wen sie nervt, der schaltet sie mit dem Befehl „music off" einfach ab – und legt seine Lieblings-CD aus dem Jahr 1993 auf.

Wie die meisten Science-Fiction-Abenteuer unterliegt *Gateway II: Homeworld* einem geradezu rührenden Alterungsprozess: Dass die Menschheit in Zukunft ihre News per Fax erhält, steht gottlob nicht zu erwarten. Schade, dass der dritte Band der *Gateway*-Saga nicht auch von Legend Entertainment umgesetzt wurde … vielleicht gründet sich ja mal ein Fanprojekt.

Kommen wir zu den Rätseln, die ja den Hauptteil ausmachen. Sie sind unkompliziert, stehen eher in der logisch-analytischen Ecke und überfordern keinen erfahrenen Adventurespieler. Die Qualität oder den Härtegrad eines Babelfisch-Rätsels findet man in *Gateway* jedoch nicht. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat, fast schon zu leicht, vor allem, weil noch ein Hintbook in der Packung liegt. Dieses Manko (wenn's denn eines ist) wird wenigstens durch einen ordentlichen Umfang kompensiert – trotz der überschaubaren Herausforderung braucht man schon so bis zu zehn Stunden zum Durchspielen. *Gateway II: Homeworld* gibt es weder bei Steam noch GOG, dafür kann man es auf *archive.org* kostenlos spielen. ✱

MAKING OF

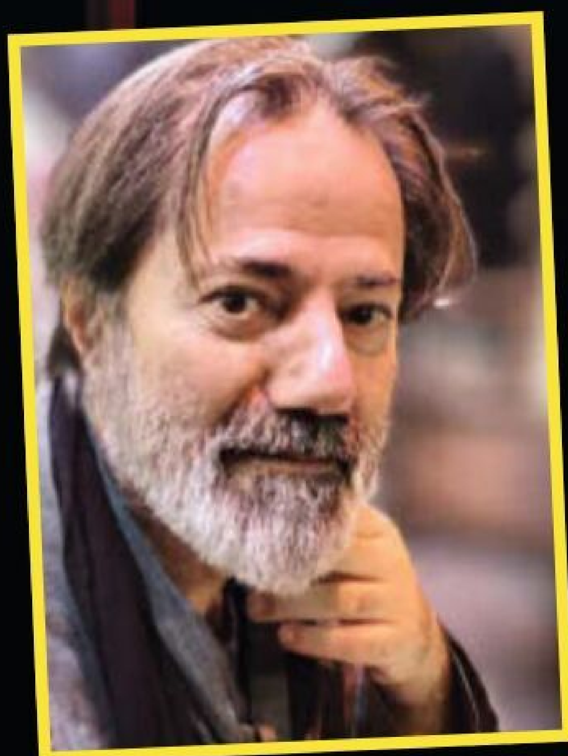
FIRST SAMURAI

VIVID IMAGE HATTE SICH BEREITS MIT DEN ACTION-ADVENTURES *TIME MACHINE* UND *HAMMERFIST* EINEN NAMEN GEMACHT. MIT IHREM DRITTEN SPIEL SICHERTEN SIE SICH ENDGÜLTIG EINEN PLATZ UNTER DEN BESTEN EUROPÄISCHEN ENTWICKLERN DER 1990ER JAHRE. WIR SPRECHEN MIT DEM TEAM HINTER DIESEM RASANTEN SAMURAI-ABENTEUER.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** IMAGE WORKS
» **ENTWICKLER:** VIVID IMAGE
» **JAHR:** 1991
» **SYSTEM:** AMIGA, VERSCHIEDENE
» **GENRE:** ACTION ADVENTURE



MEV DINC

Die 1990 erschienenen 8- und 16-Bit-Spiele *Time Machine* und *Hammerfist* erhielten zwar gute Kritiken, verkauften sich aber nur mäßig. Für Vivid Image, das 1989 von Mev Dinc zusammen mit John Twiddy und Hugh Riley gegründete Spielestudio, war dies ein ernüchternder Start. „*Time Machine* war ein raffiniert gestaltetes Spiel, etwas langsamer und ganz anders als die vielen Blaster, an denen ich zuvor gearbeitet habe", erinnert sich Raffaele Cecco, der zuvor bereits mit *Exolon* oder *Cybernoid* gute Spiele gemacht hatte. „Es war eine schöne Abwechslung, weil ich bereits mit einem fertigen Konzept und Design konfrontiert wurde und mich voll auf das Programmieren konzentrieren konnte." Jetzt fehlte nur noch ein Hit, um Vivid Image nach vorn zu bringen.

First Samurai sollte dieser Hit werden. Seine Wurzeln hat es im 8-Bit-Action-Adventure *The Last Ninja*, das von vielen Kritikern und C64-Fans geschätzt wurde. Mev Dinc und sein Team nutzten bereits den Titel dazu, schamlos auf die starke Inspiration hinzuweisen. Auch der durchschnittlich begabte Spielejournalist vermochte es, die Kontraste von „First" zu „Last" sowie „Samurai" zu „Ninja" herauszuarbeiten, was der Bekanntheit des Spiels nicht abträglich war.

Als es darum ging, wer denn das Spiel verantworten sollte, wandte sich Mev sogleich an Raffaele: „Wir kannten uns von *Time Machine*, waren gute Freunde geworden und verbrachten auch privat viel Zeit miteinander", schreibt Mev in seinem Buch „Life is a Game". „Raffaele war nicht nur ein großartiger Programmierer, sondern auch ein toller Spieldesigner. Wir haben uns mit unseren Ideen immer gegenseitig ergänzt."

Auch Raffaele erinnert sich gerne an die gemeinsame Arbeit zurück. „Mev war immer enthusiastisch und voller Ideen. Es war hilfreich, dass er einen technischen Hintergrund hatte, weil er dadurch Probleme früh erkannte und Limitierungen verstand. Natürlich waren wir nicht immer einer Meinung, aber das war ein Teil dessen, was *First Samurai* im Ergebnis so abwechslungsreich machte."

First Samurai spielt im feudalen Japan und erzählt die Geschichte eines jungen Samurai, der unter der Schirmherrschaft von Fürst Akira steht. Während die beiden eines der Dörfer des Fürsten besuchen, steigt der Dämonenkönig von einem nahe gelegenen Berg herab und greift sie an. Er tötet alle Bewohner und den Fürsten Akira und lässt nur den Samurai am Leben, um allen mit-



» [Amiga] Flink hüpft ihr durch die schönen Levels.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

TIME MACHINE
SYSTEM: COMMODORE 64, SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM
JAHR: 1990

STREET RACER (IM BILD)
SYSTEM: AMIGA, VERSCHIEDENE
JAHR: 1994

SCARS
SYSTEM: NINTENDO 64, PLAYSTATION, PC
JAHR: 1998



» [Amiga] Die Geschichte erfahrt ihr über annotierte Gemälde.



» [Amiga] Im dritten Level seht ihr das erste Mal diese Kristallformationen.

»WIR WURDEN GUTE FREUNDE UND VERBRACHTEN AUCH PRIVAT VIEL ZEIT MITEINANDER.«

RAFFAELE CECCO



» [Amiga] Durch das Dämonentor reist ihr in der Zeit.



» [Amiga] In Level 9 klettert ihr in Industrieanlagen.

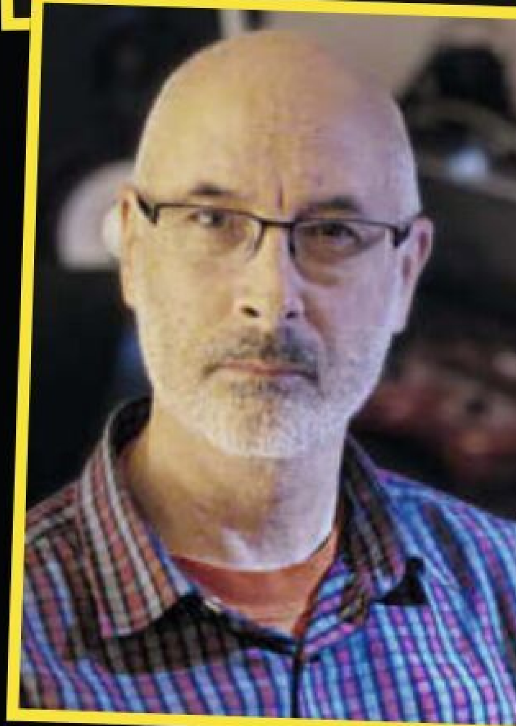
zuteilen, dass er nach der Herrschaft über das Land dürstet.

Während sich die Menschen vergeblich wehren, erscheint ein Magier aus einem fernen Land, bekämpft den Dämonenkönig und zwingt ihn, durch ein Portal in die Zukunft zu verschwinden. Entschlossen, nicht eher zu ruhen, bis der Mord an seinem Meisters gerächt ist, folgt der junge Samurai dem König durch das Portal.

Mev wollte für *First Samurai* die überlegene Technologie des Commodore Amiga nutzen. Das bedeutete für Raffaele eine Herausforderung, denn er hatte als Programmierer einen hervorragenden ▶

RAFFAELE CECCO





TEOMAN IRMAK

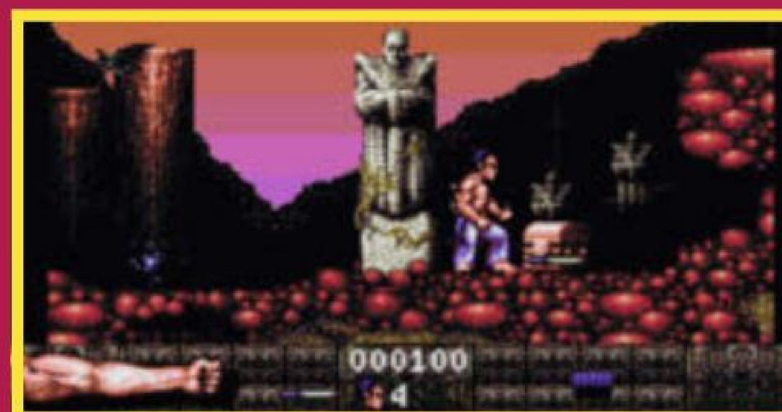
SEITEN-SPRÜNGE

WIE SCHLÄGT SICH UNSER SAMURAI AUF ANDEREN SYSTEMEN?

AMIGA

Mit diesem Spiel schaffte Mev den Durchbruch. Programmiert von Veteran Raffaele Cecco, mit Grafiken von Teoman Irmak, Sound von Nick Jones und Unterstützung von Mev selbst, kombiniert *First Samurai* wunderschöne Grafiken mit herausforderndem Gameplay.





ATARI ST

Diese Version wurde von dem Dreamteam Cecco-Irmak-Dinc-Jones konvertiert und sieht genauso schick aus wie das Original. Sie behält alle Elemente und das Sounddesign, die das Spiel so angenehm machen. Die Steuerung ist ein wenig träger, was in einigen hektischen Momenten hinderlich sein kann.

PC

Nach dem Mirrorsoft-Debakel wurde das Spiel 1992 von Ubisoft veröffentlicht. Die grafische Qualität ist nicht ganz so scharf wie beim Amiga-Original. Es bleibt jedoch ein qualitativ hochwertiges Spiel, das sich von anderen Spielen der frühen Neunzigerjahre abhebt.





COMMODORE 64

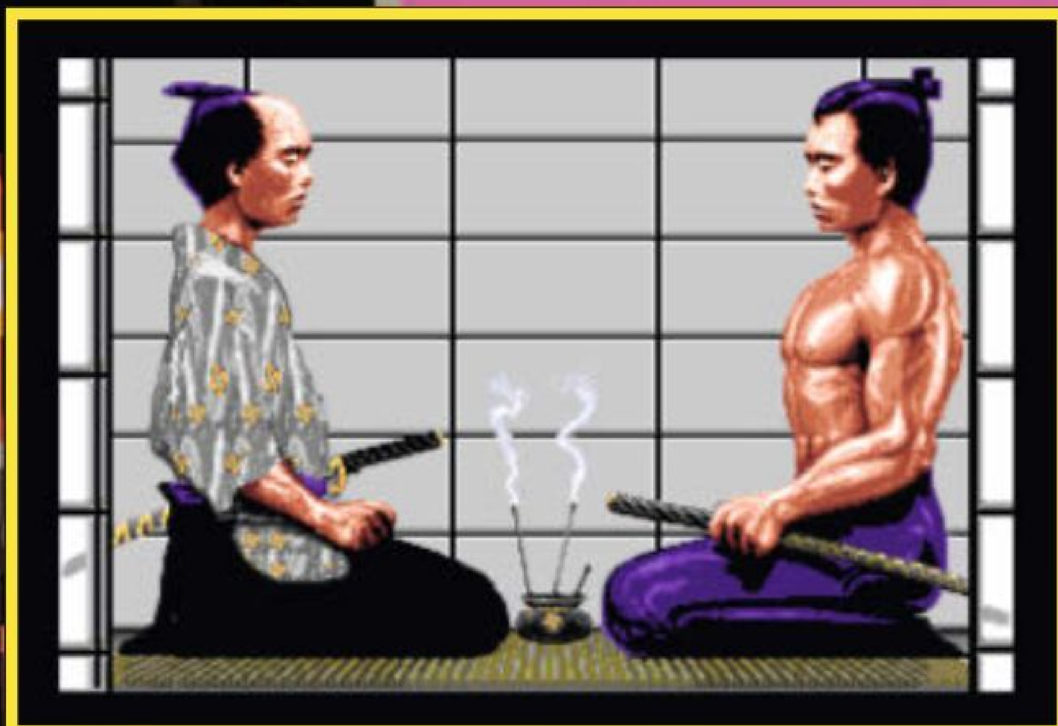
Jon Williams leistete hervorragende Arbeit bei der Konvertierung für den Commodore 64. Die Version spielt sich schnell und behält einen großen Teil des Gameplays bei. Besonders die Grafiken von Mat Sneap überraschen und machen *First Samurai* zu einem der bestaussehenden Spiele für 8-Bit-Systeme.

SUPER NINTENDO

Die SNES-Version wurde an den japanischen Entwickler KEMCO lizenziert. Der geringe Speicher der Kassette bedeutete deutliche Abstriche an grafischer Finesse, aber die Grundelemente sind weiterhin vorhanden. Unerbittliche Feinde und stimmige Schwertkämpfe machen einen fantastischen Plattformer.







» [Amiga] Auch ein Samurai braucht eine Pause.

Ruf, jedoch bislang nur auf 8-Bit-Computern. „Es war eine ganz neue Welt für mich“, erinnert er sich. „Aber als ich mich daran gewöhnt hatte, fühlte ich mich auf dem Amiga ein wenig verwöhnt. Der großartige 68000-Prozessor, die klaren Farben, der Sound und die Hardware-Unterstützung. Das war alles neu und aufregend, ein enormer Unterschied zum ZX Spectrum.“

First Samurai war als riesiges Spiel geplant, mit zehn großen und unterschiedlichen Levels. John Twiddy hatte bereits ein Plug-in für das Amiga Deluxe Paint geschrieben, das die Arbeit der Künstler erheblich erleichterte. Da John auch einen Level-Editor entwickelt hatte, standen alle Werkzeuge für Raffaele und Teoman Irmak (den Lead Artist von *First Samurai*) bereit.

Paul Docherty zeichnete die Hauptfigur des Spiels, und Raffaele ist voll des Lobes. „Ich fand den Helden großartig. So etwas hatte ich noch nie gesehen, die Geschwindigkeitsunschärfe des Schwertes und die clevere Aufteilung, um viele verschiedene Animationssequenzen zu ermöglichen. Ich mochte es sehr, dass der Charakter sowohl cartoonhaft als auch knallhart war, und ich konnte es kaum erwarten, ihn im Spiel einzusetzen.“

Der Rest des Teams kümmerte sich um die Ausarbeitung der Details, vom Leveldesign über die Audioeinstellungen bis hin zur Gestaltung der Gegner. Mev half, wo er konnte, seine Hauptaufgabe war aber eine andere. Durch die Anwendung bestimmter Tricks war es möglich, die Begrenzung des Amiga auf 16 Farben im verwendeten Hires-Grafikmodus zu umgehen und eine Reihe zusätzlicher Farbtöne zu erzeugen. Hier entstanden aber deutlich sichtbare Übergangslinien, die Mev als störend empfand.

Nachdem er mit der Reihenfolge der Farbtöne herumgespielt hatte, entdeckte er schließlich die richtige Kombination und konnte die Linie unsichtbar machen. „Wir waren alle sehr zufrieden mit den Ergebnissen, als ich endlich ein paar ausgefallene Farbkombinationen und Abstufungen entdeckte“, erinnert sich Mev. Das Ergebnis wird im Eröffnungslevel von *First Samurai* sehr schön demonstriert, wo die wunderschönen lila und orangen Farben eine sanfte Stimmung zaubern, die im Widerspruch zu der heftigen Action steht.

Das große Engagement der Entwickler brachte Probleme mit sich, die sich auf das Projekt auswirkten. „Vielleicht wollten wir etwas zu viel“, sagt Raffaele nachdenklich. „Die Entwicklung dauerte länger als erwartet, mit großen Levels, Endgegnern und der großen Gegnerzahl.“ Doch als es endlich fertig war, gewann *First Samurai* just mit dieser Opulenz und Vielfalt seine Fans. Die nahmen es dann auch hin, dass für die schicke Grafik die Performance nicht wirklich reichte und deshalb die Framerate relativ niedrig war.

Raffaele geht auf den Vorwurf ein: „Klar hätte ich gerne 50 Bilder pro Sekunde gehabt. Aber das Spiel konnte auf keinen Fall mit dieser Rate laufen, das war uns schon früh klar. Damit es wenigstens konstant bleibt, habe ich es bei festen 25 Frames belassen. An manchen Stellen wäre mehr drin gewesen, aber es wäre unangenehm gewesen, wenn die Frames ständig hin- und hergesprungen wären.“

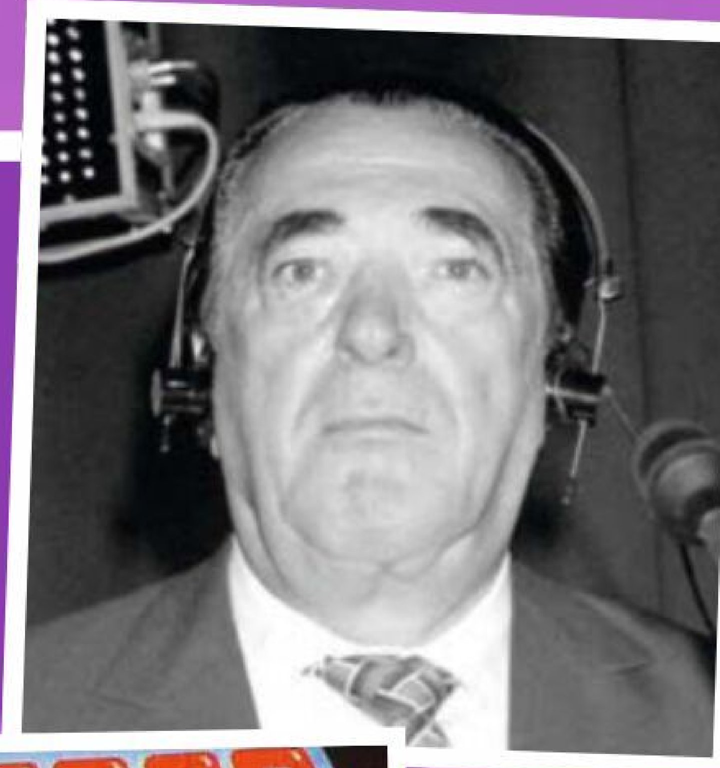
Neben der beeindruckenden Grafik hat Raffaele auch eine Reihe von Audio-Effekten mitentwickelt, die eure Aktionen begleiten. „All diese verrückten Sound-Samples, wie der Halleluja-Refrain, wurden von mir als Scherz eingebaut, um die Sound-Sampling-Technologie zu testen“, erklärt er uns. „Natürlich hätte ich mir denken können, dass Mev sie drinlassen würde!“

»Es war eine ganz neue Welt für mich.«

Raffaele Cecco

Der Untergang von Mirrorsoft

Rettet *First Samurai*!





Am 5. November 1991 kam Robert Maxwell, Eigentümer der Mirror Group, bei einem Sturz von seiner Yacht in der Nähe der Kanarischen Inseln ums Leben. Dieses tragische Ereignis löste bei vielen kleineren Unternehmen ein Erdbeben aus, nicht zuletzt bei den Entwicklern, die für Mirrorsoft beschäftigt waren.

Nach Maxwells Tod wurden enorme Ungereimtheiten in der Buchhaltung der Mirror Group entdeckt, und das Unternehmen ging in Konkurs. Zu diesem Zeitpunkt war *First Samurai* gerade frisch ausgeliefert worden, etwa 80.000 Exemplare waren für die erste Auflage an den Handel versandt.

„Mit angehaltenem Atem warteten wir darauf, was passieren würde, denn es gab so viele Gerüchte“, erzählt Mev in seinem Buch „Life is a Game“. „Plötzlich hörten wir die schreckliche Nachricht, dass die gesamte Gruppe, einschließlich Mirrorsoft, in Konkurs gegangen war.“

Weitere Lizenzgebühren blieben aus, und Mev musste darum kämpfen, überhaupt etwas für seine Bemühungen zu bekommen. Dank seines geschickt ausgehandelten Vertrags mit Mirrorsoft war es ihm möglich, die Produktion fortzusetzen und Konvertierungen mit Hilfe von Ubisoft und Acclaim Europe zu vermarkten.

Obwohl die Situation alles andere als ideal war, machte Vivid Image dank Mevs Hartnäckigkeit das Beste aus ihrem bemerkenswerten Samurai-Abenteuer.





» [Amiga] Zerstörbare Vasen verstecken Boni und Power-ups.



» [Amiga] Auch im Untergrund lauern viele Gefahren.

»VIELLEICHT WOLLTEN WIR ETWAS ZU VIEL.«

RAFFAELE CECCO



» [Amiga] In Level 5 kämpft ihr auf einem fahrenden Zug.



» [Amiga] Auch in gediegenen Gegenden seid ihr nicht sicher.



» [Amiga] Dank Mevs ausgeklügeltem Verfahren sind Farbverläufe stufenlos.



» [Amiga] Schöne Details, wie diese Statue, findet ihr oft.

Die Amiga-Version von *First Samurai* wurde 1991 fertiggestellt und bald darauf von Mirrorsoft für die Veröffentlichung unter ihrem Image-Works-Label in Produktion gegeben. Mev schätzt, dass vor dem dramatischen Untergang von Mirrorsoft etwa 80.000 Exemplare verkauft wurden.

In dem Bestreben, diese Zahl noch deutlich zu erhöhen, wurde ein neuer Verleger für die nachfolgenden Veröffentlichungen gefunden. Dazu zählt unter anderem die technisch hervorragende, aber kommerziell eher schwache Commodore-64-Version, die zwei Jahre später erschien. Für Mev war es offensichtlich, dass viele Leute an einer Commodore-64-Portierung von *First Samurai* interessiert waren, obwohl der Computer inzwischen in die Jahre gekommen war. „Das Team hat großartige Arbeit geleistet", sagt er anerkennend. „*First Samurai* wurde als eines der fünf besten C64-Spiele aller Zeiten ausgezeichnet, allein dafür hat sich der Aufwand gelohnt."

Da andere 8-Bit-Portierungen nicht infrage kamen, handelte Vivid in Zusammenarbeit mit Rod Cousens einen Vertrag mit Kemco aus, um *First Samurai* nach Japan zu bringen. Als das Spiel 1993 auf dem Super Nintendo erschien, einigte sich Mev mit Kemco darauf, einen Schritt zurückzutreten, während das japanische Unternehmen versuchte, das Spiel besser an den heimischen Markt anzupassen. „Ehrlicherweise muss man sagen, dass es deutlich hinter der Amiga-Version zurückblieb," meint Mev. Nichtsdestotrotz erwies sich die SNES-Version als ein anständiger kommerzieller Erfolg.

Die Amiga-Originalversion von *First Samurai* bekam unglaublich gute Kritiken. „Ein Spiel mit einigen innovativen Ideen, besonders beim Sound und der Geräuschkulisse, das uns auf jeden Fall ein ‚Prima' wert ist", schrieb die *ASM* beispielsweise. *Amiga Joker* meinte dazu: „*First Samurai* – zur Zeit die ultimative Asien-Prügelei!"

Besonders gelobt wurde die Musik des Spiels, vor allem das Titellied. Die herrlich beschwingte Melodie wurde von Nick Jones, einem langjährigen Mitarbeiter von Cecco, komponiert. Wie in den meisten Rezensionen erwähnt, war das Ergebnis in jeder Hinsicht ein hochprofessionelles Videospiel.

„*First Samurai* ist eines meiner Lieblingsspiele, an dem ich beteiligt war, und deshalb ist es für mich so wichtig", erinnert sich Mev gerne. „Das ganze Team hat hervorragende Arbeit geleistet, einschließlich Raffaele, Teoman und John." Während die Ereignisse rund um *First Samurai* eine Veröffentlichung in den frühen 90ern behinderten, wird es heute als eines der technisch versiertesten Spiele auf dem Commodore Amiga angesehen. *

SUPER MONKEY



» [GameCube] Sie sind klein! Und süß!



» [GameCube] Entlang einer schmalen Strecke muss man zum Ziel wackeln.



» [GameCube] Der berühmte „Gitarren"-Level in seiner kniffligen Pracht.

IN EINIGEN STAATEN WIE DEN USA DARF MAN ERST AB 21 JAHREN ALKOHOL KAUFEN. WIESO UNS DAS ZUM WILDEN TREIBEN VON *SUPER MONKEY BALL* EINFÄLLT? WEIL ES EIN PARTYSPIEL ERSTER GÜTE IST. UND WEIL ES VOR 21 JAHREN ERSCHIEN. VORHANG AUF IM AFFENTHEATER!

Als Nintendo 2001 den GameCube herausbrachte, war *Super Monkey Ball* sicherlich die größte Überraschung im anfänglichen Spielefeld. Segas Kreation hatte zwar seit der Vorstellung auf der Nintendo Space World Show in Tokio viel positive Mundpropaganda erhalten, konkurrierte aber mit zwei starken Launch-Titeln von Nintendo selbst: *Luigi's Mansion* und *Wave Race: Blue Storm*.

Und das war schon mehr ein kleines Wagnis. Würde das Spielkonzept von Affen, die sich in durchsichtigen Kugeln wälzen, Bananen sammeln und versuchen, nicht in den Abgrund zu stürzen, bei den Leuten ankommen? Oder würden sie es als zu schrullig, zu niedlich, zu seltsam empfinden? Und auch wenn es kein mysteriöses JRPG und auch kein Fischsimulator war – würde diese verrückte Mischung aus Affen und Chaos im Westen funktionieren?

Die ersten Rezensionen in den Fachmagazinen verwarfen sämtliche Befürchtungen. Britische Publikationen bewerteten *Super Monkey Ball* besser als *Luigi's Mansion* und *Wave Race: Blue Storm*, die Lobpreisungen nahmen kein Ende.

Super Monkey Ball folgt dem altbewährten Prinzip „Leicht zu erlernen, schwierig zu meistern". Es funktioniert ungefähr wie ein Kugellabyrinth, bei dem eine Kugel indirekt

nur durch die Neigung des Bodens manövriert wird. Diese Kugel wird im Spiel als Blase dargestellt, die einen von mehreren auswählbaren Affen enthält. Der Controller des GameCube strotzt vor Knöpfen, die Spieler benutzen jedoch nur den Analogstick, um das Spiel zu steuern. Eine derart simple Bedienung, die *Pac-Man* zum Erfolg verholfen hat, passt perfekt zum einfachen Spielkonzept.

Super Monkey Ball war so einfach, dass unabhängig von Alter oder Fertigkeiten jeder sofort losspielen konnte. Diese Einfachheit war ▶

» NAGOSHI ENTWICKELTE *MONKEY BALL* MIT NUR FÜNF LEUTEN UND SCHMALEM BUDGET. «





» [Gamecube] Lieber direkt zum Ziel oder zuerst alle Früchte einsammeln?



» [GameCube] Den Audiokommentar „Fall out!" hört man öfter, als man möchte.



KULTIGE MINISPIELE

Dies sind die besten der ganzen Reihe.



MONKEY TARGET

SUPER MONKEY BALL

■ Eines der beliebtesten Minispiele erinnert an den SNES-Klassiker *Pilotwings*. Nach kurzem Flug muss sicher auf einer Plattform gelandet und dabei ein Feld mit möglichst hoher Punktzahl getroffen werden.



MONKEY RACE

SUPER MONKEY BALL

■ Hochgeschwindigkeits-Mischung aus *Super Mario Kart* und *F-Zero* inklusive verschiedener Power-ups und Beschleunigungsstreifen. Gerade gegen menschliche Gegner ein wirklich großes Vergnügen.



MONKEY GOLF

SUPER MONKEY BALL

■ Minigolf mit Affen! Klar, das funktioniert. Wurde für Teil 2 in ein reguläres Golfspiel erweitert, doch die ursprüngliche Minigolf-Version macht einfach mehr Spaß. Mitunter allerdings ziemlich knifflig.



MONKEY BOWLING

SUPER MONKEY BALL 2

■ Ein weiteres klassisches Mini-Spiel. In Teil 2 entwickelten die Bahnen mitunter ein Eigenleben, schlugen zum Beispiel buchstäblich hohe Wellen. Die *Banana Blitz*-Version wird mit der Wiimote gespielt.



MONKEY TENNIS

SUPER MONKEY BALL 2

■ Dieses muntere Tennis-Spielchen lässt sich am ehesten mit Sonys PS2-Klassiker *Everybody's Tennis* vergleichen. Die Steuerung geht flüssig von der Hand, die Ballwechsel laufen zügig ab und teilweise sind die Spielfeldumgebungen wunderschön kreativ.



MONKEY DOGFIGHT

SUPER MONKEY BALL 2

■ Premiere in Teil 2. Das Spielgefühl ist wirklich gut, ein wenig wie der Multiplayer-Modus in *Star Fox 64*. Es gibt drei Arenen für bis zu vier Spieler. Der offizielle Weltrekord liegt bei 38.000 Punkten. Wer also noch ein ehrgeiziges Ziel braucht …



MONKEY BOUNCE

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

■ Von den drei neuen Mini-Spielen ist dies einfach das überzeugendste. Per Analogstick wird auf dem Spielfeld herumgesprungen, um ähnlich wie in *Othello* Spielsteine im Feld umzufärben. Zusätzliche Spielfelder können im Hauptspiel erworben werden.



MONKEY HOCKEY

SUPER MONKEY BALL TOUCH & ROLL

■ Die DS-Version bietet eine Mischung aus alten und neuen Mini-Games. Diese *Air Hockey*-Variante funktioniert wirklich gut mit dem DS-Stift. Es ist absolut perfekt geeignet für ein Link-up-Spiel gegen menschliche Kontrahenten.



» [GameCube] In den Bonusleveln droht kein Bildschirmtod.



» [GameCube] Sind diese Bananen das Risiko wert?



» [GameCube] Klassischer Multiplayer-Spaß.



» [GameCube] Das wundervolle *Monkey Target* ist heute noch ein Fanliebling.

natürlich Berechnung. Das Spiel wurde von Toshihiro Nagoshi produziert und inszeniert, der 1989 zu Sega gekommen war. Dort arbeitete er an *Virtua Racing*, *Daytona USA* und *Shenmue* mit, später schuf er die gefeierte *Yakuza*-Serie (siehe Artikel in diesem Retro Gamer).

Als Leiter von Segas Entwicklungsteam Amusement Vision wurde Nagoshi um das Jahr 2000 herum von seinen Chefs gefragt, warum die Entwicklung von Spielen so teuer geworden sei. Er blieb die Antwort zunächst schuldig, beschloss dann aber, ein Team von fünf Leuten zusammenzustellen und ein einfaches Spiel mit einem Minimum an Ressourcen zu entwickeln. Drei Monate später hatte er *Monkey Ball* produziert, ein lustiges Arcade-Spiel, das auf Segas Naomi-Arcade-Hardware lief. Der ursprüngliche Automat ist heute nahezu unbekannt.

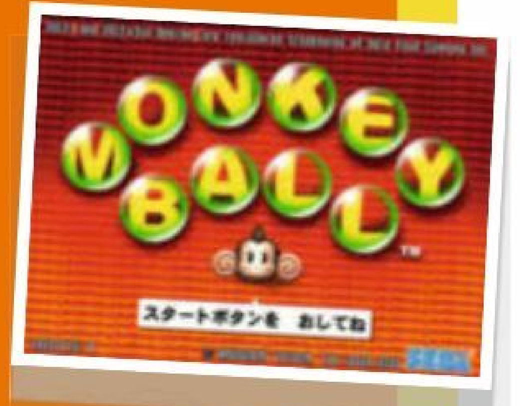
Als Sega sich mit Nintendo zusammentat, um für den GameCube zu produzieren, war *Monkey Ball* ein Kandidat für eine Portierung. Es war unkompliziert genug, um beim Konsolen-Release fertig zu sein – inklusive genügend Verbesserungen, um es „Super" zu machen).

Die Arcade-Ursprünge waren der Grund, warum es keine Hintergrundgeschichte gab. Keiner wusste, warum diese armen Affen in Bällen gefangen waren oder was zum Teufel das übergeordnete Ziel war. Und warum das Spiel eine so steile Schwierigkeitskurve aufwies! Auf dem Anfänger-Level (10 Levels) war alles noch entspannt, aber die Fortgeschrittenen- (30 Levels) und Experten-Levels (50 Levels) waren alles andere als ein Spaziergang. Die breiten Flächen wichen bald verwinkelten, komplexen Labyrinthen. Der Schwierigkeitsgrad wurde in der GameCube-Version beibehalten. Während der Automat nach den Experten-Levels noch eine letzte „Master-Ebene" aufbieten konnte, waren es auf dem GameCube gleich neun.

Super Monkey Ball sollte so viele Spieler wie möglich ansprechen, weswegen ein Multiplayer-Modus implementiert wurde. Dieser hat wenig mit dem Hauptspiel zu tun, sondern bietet sechs unterhaltsame Minispiele. Drei davon (*Monkey Race*, *Monkey Fight* und *Monkey Target*) waren sofort spielbar, während die anderen (*Monkey Billard*, *Monkey Bowling* und *Monkey Golf*) im Hauptspiel durch Punkte freigeschaltet werden mussten. Diese Party-

DAS UR-MONKEY BALL

Ein Blick auf den Automaten.



Das erste GameCube-Spiel trägt deshalb das Super im Namen, weil es nicht das erste *Monkey Ball* war. Das Debüt in japanischen Spielhallen im Mai 2001 kann man als eine Art finale Beta für die GameCube-Version verstehen, die vier Monate später veröffentlicht wurde. Das Hauptspiel ist fast identisch, mit denselben Levels in derselben Reihenfolge – es sieht nur ein bisschen schöner als auf dem GameCube aus. Allerdings wurde der Automat für Einzelspieler konzipiert, weshalb er keinen Multiplayer und keine Minispiele bot. Es gab auch nur drei spielbare Affen (AiAi, MeeMee und Baby), GonGon kam erst auf dem GameCube hinzu. Der Controller des Automaten war übrigens ein bananenförmiger Joystick. Monkey Ball lief auf dem Naomi-GD-ROM-System von Sega, es war also prädestiniert für eine Dreamcast-Fassung. Auf diese Konsole hätte es perfekt gepasst. Aber nach der Entscheidung von Sega, das Konsolengeschäft aufzugeben, wurde die Entwicklung auf den GameCube verlagert. Etwas, das nur zwölf Monate früher undenkbar schien.



» Automat (oben) und GameCube (unten). Beide mit Sega-blauem Himmel.





» [GameCube] Einer der späteren Levels im Spiel.



» [GameCube] Während der Credits-Sequenz kann nach den Bananen gegriffen werden.

MINI-AFFEN

Wir werfen einen Blick auf die Handheld-Versionen.

SUPER MONKEY BALL JR.

SYSTEM:	GBA
JAHR:	2002

■ Das erste Handheld-Spiel der Truppe umfasst 77 Levels und vier Minispiele. Das Steuerung ist in Ordnung, die Grafiken sind für den GBA sehr gut. Eine Nokia-N-Gage-Version folgte.





SUPER MONKEY BALL: TOUCH & ROLL

SYSTEM:	DS
JAHR:	2006

■ Diese Fassung bietet schon 120 Ebenen (verteilt über zwölf Welten) und sechs Minispiele (drei alte, drei neue). Es unterstützt die Stylus-Steuerung, die meisten haben aber trotzdem mit dem Steuerkreuz gespielt.

SUPER MONKEY BALL 3D

SYSTEM:	3DS
JAHR	2011

■ Dieser 3DS-Starttitel hatte nur 80 Levels und zwei Minispiele. Die Bedienung ist aber das eigentliche Problem: Entweder ist die Steuerung zu hakelig oder das Spiel zu einfach.





SUPER MONKEY BALL: BANANA SPLITZ

SYSTEM:	VITA
JAHR:	2012

■ Die Steuerung mit dem Analogstick ist flüssig. Das Spiel sieht erstaunlich gut aus und punktet mit insgesamt 100 Ebenen und acht Minispielen.

» DIESE PARTYSPIELE FÜR BIS ZU VIER SPIELER WAREN GROSSARTIG. «

▶ spiele für bis zu vier Teilnehmer waren großartig, gerade *Monkey Target*-Sitzungen gingen oft bis in die frühen Morgenstunden. Für viele stand der Titel auf einer Stufe mit *Mario Party*, andere sahen in *Super Monkey Ball* schlicht das beste Multiplayer-Spiel seit *GoldenEye*.

Mit dieser Erfolgsformel war eine Serie geboren, in der auch jedes nachfolgende Sequel das Einzelspieler-Gekugele mit fröhlichen Multiplayer-Minispielen kombinierte. *Super Monkey Ball 2* kam ein Jahr nach dem Original heraus und war in vielerlei Hinsicht die perfekte Fortsetzung. Das Hauptspiel umfasste nun 140 Levels und jede Schwierigkeitsstufe (einschließlich Master) enthielt zehn Extra-Ebenen. Darüber hinaus gab es einen neuen Story-Modus.

Auch die Minispiele wurden überarbeitet. Es gab jetzt zwölf davon, sechs neue plus die sechs aus Teil 1, die allerdings überarbeitet worden waren. Die Änderungen kamen nicht bei allen Fans gut an. Das bei den Fans beliebte *Monkey Target* wurde durch die neue Spielmechanik sogar so verändert, dass es sich völlig anders spielte.

Berichten zufolge sollte Anfang 2004 eine zweite Fortsetzung für den GameCube erscheinen. *Super Monkey Ball 3* hätte demnach 8-Spieler-Unterstützung über LAN geboten. Nagoshi aber sagt, es habe sich nur um ein Gerücht gehandelt. Dennoch sind der Name und das Logo von Sega markenrechtlich geschützt. Ein drittes Spiel für die Serie erschien 2005, dies fasste aber nur beide GameCube-Spiele für einen PlayStation 2/Xbox-Titel zusammen: *Super Monkey Ball Deluxe* enthielt alle Levels beider Spiele sowie 47 neue und kam so auf 300. Die zwölf Minispiele aus *Super Monkey Ball 2* kehrten zurück, zudem konnte per Option die Originalversion von *Super Monkey Ball* gespielt werden (sehr zur Freude der *Monkey Target*-Fans). Interessanterweise läuft die PS2-Version mit der halben Framerate der GameCube-Spiele.

2006 erschien *Super Monkey Ball Adventure,* was das traditionelle Hauptspiel zugunsten eines storylastigen Plattformers aufgab. Man musste nach wie vor durch 3D-Welten rollen, nun aber auch mit den lokalen Affen interagieren und Quests lösen. Natürlich gab es immer noch Levels zu lösen und Minispiele zu spielen. Das Spiel, das auch für PS2 und PSP veröffentlicht wurde, wurde allerdings ▶

GAR NICHT SO EINFACH

Die schönsten Szenen aus *Super Monkey Ball*.

EXAM-C

LEVEL: EXPERT 7

Der dritte Testlevel ist mittlerweile legendär, er kommt recht früh im Expert-Modus. Fiese Rampen und ein 60-Sekunden-Zeitlimit: Wer das schafft, schafft alles. Kommt noch genug.



SPEEDY JAM

LEVEL: EXPERT 36

Die beweglichen Hindernisse sind gegenüber der „mittelschweren" Version jetzt schneller. Und die Kreuzung, an der mit 90-Grad-Drehungen gewendet werden muss, ist wunderschön.





STAMINA MASTER

LEVEL: MASTER 3

Wer nach „Expert" dachte, er hätte alles gesehen, darf sich die Augen reiben. Hier gibt es keine schlaue Taktik, außer Trial and Error hilft hier eigentlich gar nichts. Sehr ambitioniert!

DANCE MASTER

LEVEL: MASTER 7

So schlimm wie diese Ebene ist kaum eine. Dies ist einer der Levels, der sich wirklich unfair anfühlt, da hier reines Glück mehr hilft als die Fähigkeiten am Controller. Gutes Beispiel für schlechtes Leveldesign.

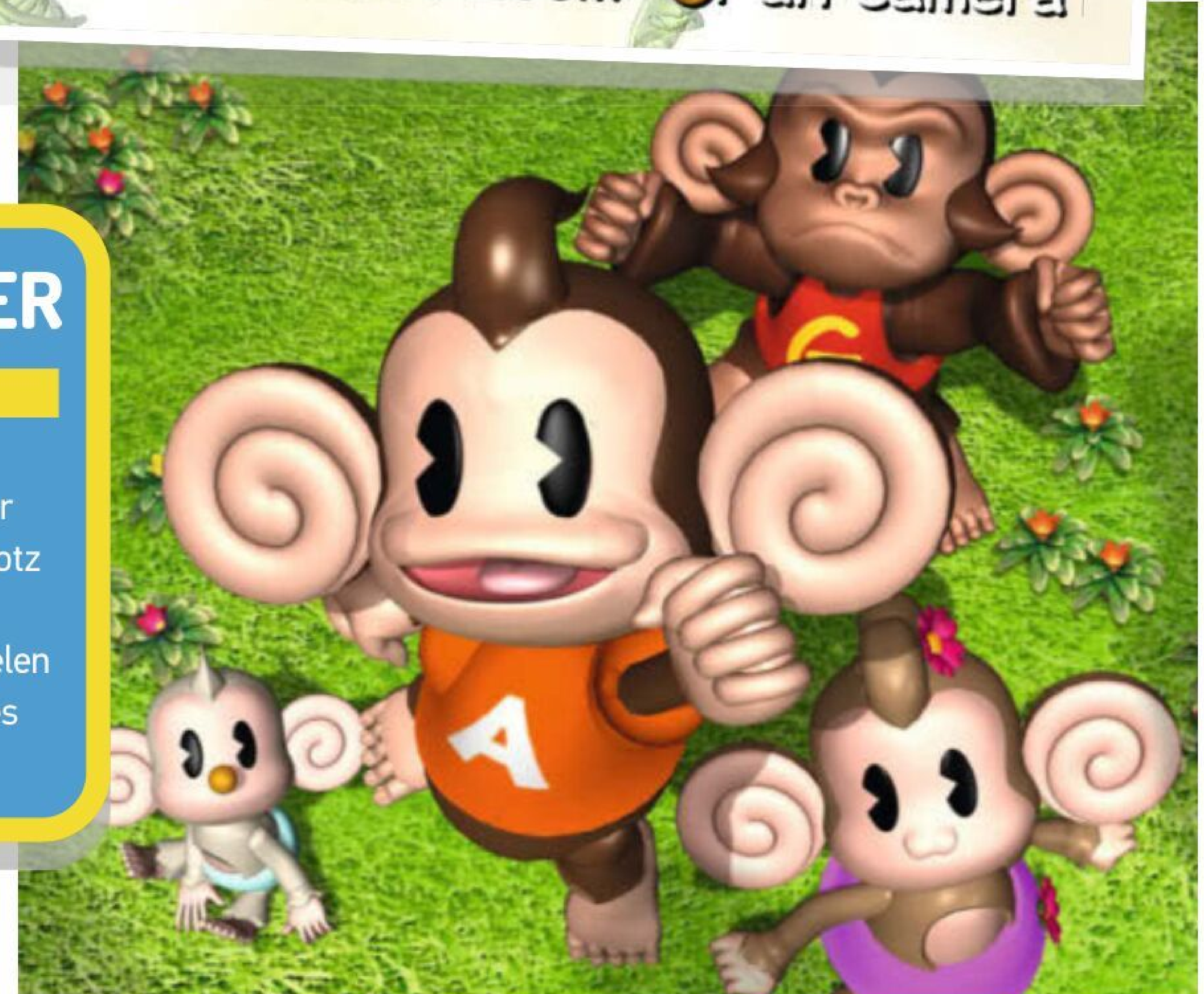


BRIDGE MASTER

LEVEL: MASTER 9

Der Automat hatte nur einen einzigen Master-Level, der hier als Vorletzter erschien. Und trotz seines ziemlich einfachen Erscheinungsbildes gilt er bei vielen als der schwierigste Levels des Spiels.





MINI-MAKING-OF: SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

Creative Director Paul Gardner erzählt die Geschichte des schwarzen Schafs der Serie.



RG: Wie kam Traveller's Tales an den Job?
PG: Sega hatte seit Sonic eine langjährige Beziehung mit Traveller's Tales. Ich war Teil des Teams in Oxford, und wir hatten gerade *Crash TwinSanity* fertig. Segas Produzenten schauten anscheinend nach einem ähnlichen Stil und Humor. So bekamen wir den Auftrag für *Super Monkey Ball Adventure*.

RG: Woher kam die Idee, ein Adventure zu schreiben?
PG: Das war Teil von Segas Auftrag. Wir erhielten das Skript von Amusement Vision für die ersten zwei Spiele, und auf vielen dieser Ideen konnten wir aufbauen. Wir sprachen während der Produktion oft mit Toshihiro Nagoshi. Zuerst über das Projekt insgesamt, später für Feedback zum Gameplay. Wir haben das Konzept zusammen mit Sega entwickelt, die sich wünschten, dass Aufgaben im Spiel kooperativ gelöst wurden. Sie gaben uns eine Liste von Problemen, die Affen in der Realität haben. Doch wie löst man sozioökonomische und politische Probleme, indem man Bananen sammelt?



RG: Was habt ihr gemacht?
PG: Wir haben erkannt, dass viele der Probleme auf der Liste von Angst geschürt wurden. Vor dem Unbekannten, der Veränderung, der Macht oder was auch immer. Diese kleine Abstraktion gab uns einen guten Rahmen für die Gestaltung der Spielziele, und unsere Feinde wurden zu einer Manifestation dieser Ängste.

RG: Haben alle Spiele das Design beeinflusst?
PG: *Super Monkey Ball 2* war der größte Einfluss für uns, in Bezug auf Ton, Design, Geschichte und Charakterisierung. *Jak & Daxter* haben wir detailliert studiert, *Conker's Bad Fur Day* war ein Vorbild bei der Integration von Gameplay, Geschichte und Humor. Wir haben versucht, alles davon mit reinzupacken und die klassischen Stärken wie die beliebten Minispiele ebenfalls zu integrieren.

> »NAGOSHI SAGTE, DASS ER UNSERE VERSIONEN DER MINISPIELE MOCHTE.«
> PAUL GARDNER



RG: Gab es während der Entwicklung bemerkenswerte Herausforderungen?
PG: Sega wollte einen ähnlichen Humor wie in *Crash TwinSanity*, aber das lag hauptsächlich an den Sprechern. *Super Monkey Ball Adventure* war textbasiert. Geschichte und der Stil des Humors waren also sehr unterschiedlich.

RG: Zufrieden mit dem fertigen Produkt?
PG: Die Kritiken waren gemischt. Sie waren eher negativ, aber das Spiel hat auch gute Merkmale. Wenn ich zurückblicke, freue ich mich, wie gut die Abenteuerelemente funktionieren. Nagoshi sagte uns, dass er unsere Versionen der klassischen Minispiele wirklich mochte. Es gab diese Diskrepanz zwischen dem Adventure-Stil und dem traditionellen Puzzle-Gameplay. Für diejenigen, die das Traditionelle liebten, war die Story nicht so wichtig. Doch darauf lag der Hauptfokus von *Super Monkey Ball Adventure*. Ich erinnere mich, wie IGN 4,8 von 10 Punkten vergab und schrieb „Wir wollen nur die verdammten Puzzle-Labyrinthe spielen".



WEITERE SEQUELS

Wo die Affen sonst noch hinrollten …



SUPER MONKEY BALL 2

SYSTEM: GAMECUBE ■ JAHR: 2002

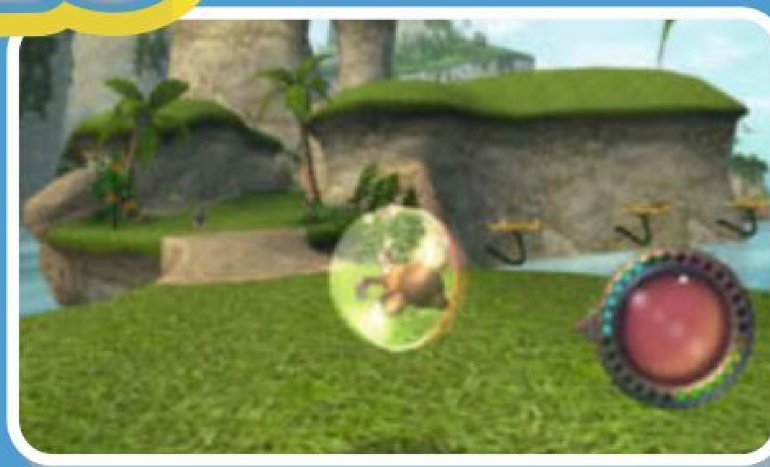
■ Die Fortsetzung hat mehr von allem, was das Original zum Hit gemacht hat. Mehr Levels mit neuen Funktionen, doppelt so viele Minispiele und sogar einen Story-Modus. Für viele Fans der beste Teil.



SUPER MONKEY BALL DELUXE

SYSTEM: PS2/XBOX ■ JAHR: 2005

■ Eine Art Best-of für Nicht-Nintendo-Konsolen, alles von den ersten beiden Spielen sowie weitere Levels. PS2 und Xbox haben gegen den GameCube-Analogstick allerdings keine Chance.



SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

SYSTEM: VERSCHIEDENE ■ JAHR: 2006

■ Das Spiel, das niemand wollte, ist kein Totalausfall. Auch ohne Adventure-Part gibt es immer noch genügend Inhalte mit neuen Ebenen und Minispielern. Die PSP-Version enthält exklusive Funktionen.



SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ

SYSTEM: WII ■ JAHR: 2006

■ Zwei neue Affen, Doctor und YanYan, debütieren in dieser Fassung, die 50 Minigames auffährt. *Monkey Darts* zum Beispiel. Lässt sich ganz wunderbar mit der Wiimote steuern.

vom britischen Unternehmen Traveller's Tales entwickelt, während Amusement Vision schon am nächsten Teil *Super Monkey Ball: Banana Blitz* arbeitete. Der bot wieder traditionelles Gameplay und wurde 2006 zusammen mit der Nintendo Wii auf den Markt gebracht. In vielerlei Hinsicht war es eine Rückkehr zu den Wurzeln – mit 100 neuen Levels, die es zu bewältigen galt. Zwei Neuerungen aber waren umstritten: *Banana Blitz* hatte langweilige Bosskämpfe und die Affen konnten jetzt springen. Die Steuerung per Wiimote funktionierte nach kurzer Eingewöhnungszeit sehr gut. Dafür konnte man die wirklich guten der sage und schreibe 50 Minispiele an einer Affenpfote abzählen.

Das nächste Wii-Spiel, *Step & Roll* von 2010, verzichtete auf die Bosskämpfe und die Sprungmechanik. Leider war es in erster Linie für die Steuerung mit dem Wii Balance Board konzipiert, und dies erwies sich mehr als Spielerei. 2011 kam *Super Monkey Ball 3D* für 3DS, *Super Monkey Ball: Banana Splitz* erschien 2012 auf Sonys Handheld PS Vita, bot acht Minispiele und bezog bei manchen sogar die kleine Kamera der Konsole mit ein.

Über die gesamte Serie hinweg versuchten die Entwickler, den Affen Persönlichkeit zu verleihen. Das ursprüngliche Arcade-*Monkey Ball* enthielt mit AiAi, MeeMee und Baby drei Charaktere. GonGon stieß in *Super Monkey Ball* dazu. Diese vier sind zu den Hauptfiguren der Serie geworden und erscheinen bis heute in jedem nachfolgenden Titel. Zwei neue Charaktere, YanYan und Doctor, wurden in *Super Monkey Ball: Banana Blitz* hinzugefügt, zwei weitere, Jam und Jet, zuerst in *Super Monkey Ball: Step & Roll* beziehungsweise *Super Monkey Ball 3D*. Einige Spiele wie *Super Monkey Ball 2* und *Super Monkey Ball Adventure* führten auch mehrere Nicht-Spieler-Charaktere ein.

Von *Banana Blitz* erschien 2019 ein HD-Remake für PlayStation 4 und Xbox One. Die Fans rätselten, warum ausgerechnet dieser Titel und nicht eines der klassischen GameCube-Spiele überarbeitet wurde. Glücklicherweise hatte *Banana Blitz HD* so großen Erfolg, dass es den Weg für ein Remake von *Super Monkey Ball Deluxe* unter dem Titel *Banana Mania* ebnete (2021). Und da *Super Monkey Ball Deluxe* die beiden GameCube-Titel zusammenfasst, ist es mehr als passend, mit diesem Remake das 20-jährige Serienjubiläum zu feiern.



» **[GameCube] Wiederholungen aus mehreren Perspektiven.**



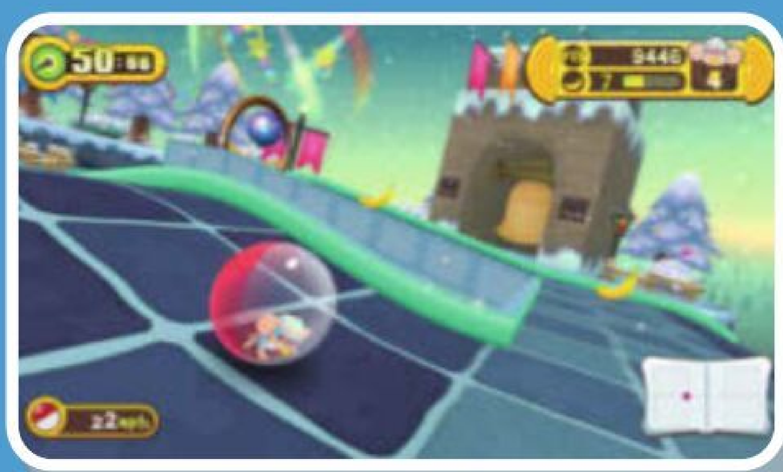
» **[GameCube] Teil 2 langweilte uns mit überflüssigem Story-Modus.**



» **[GameCube] Beim rotierenden GameCube einfach die Disc-Klappe öffnen.**



» **[PS2] *Super Monkey Ball Deluxe* war Teil 1 plus 2.**



SUPER MONKEY BALL: STEP & ROLL

SYSTEM: WII ■ JAHR: 2010

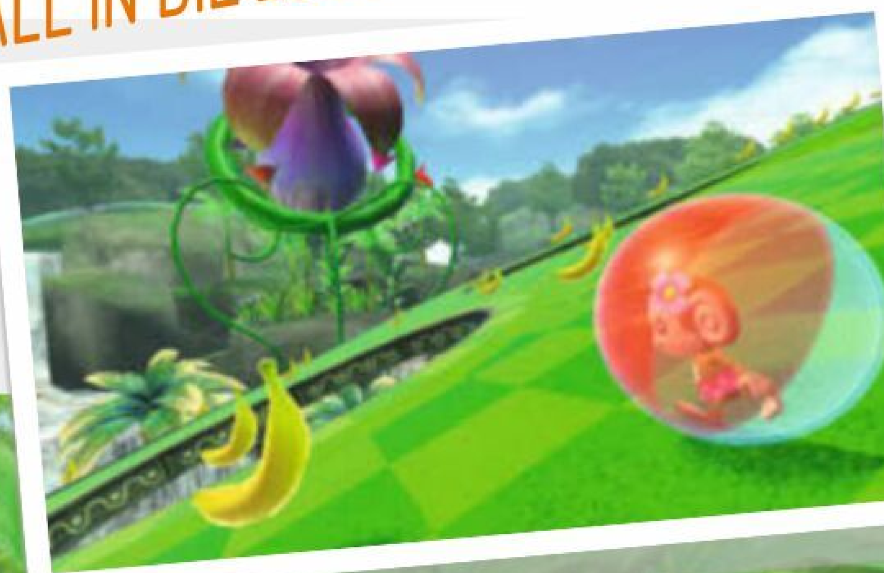
■ Lief optional mit dem Wii Balance Board, das in vielen Haushalten Staub ansammelte. Zum Glück klappt die Steuerung auch mit der Wiimote. Insgesamt kann man diese Version aber auslassen.

SUPER MONKEY BALL BANANA MANIA™

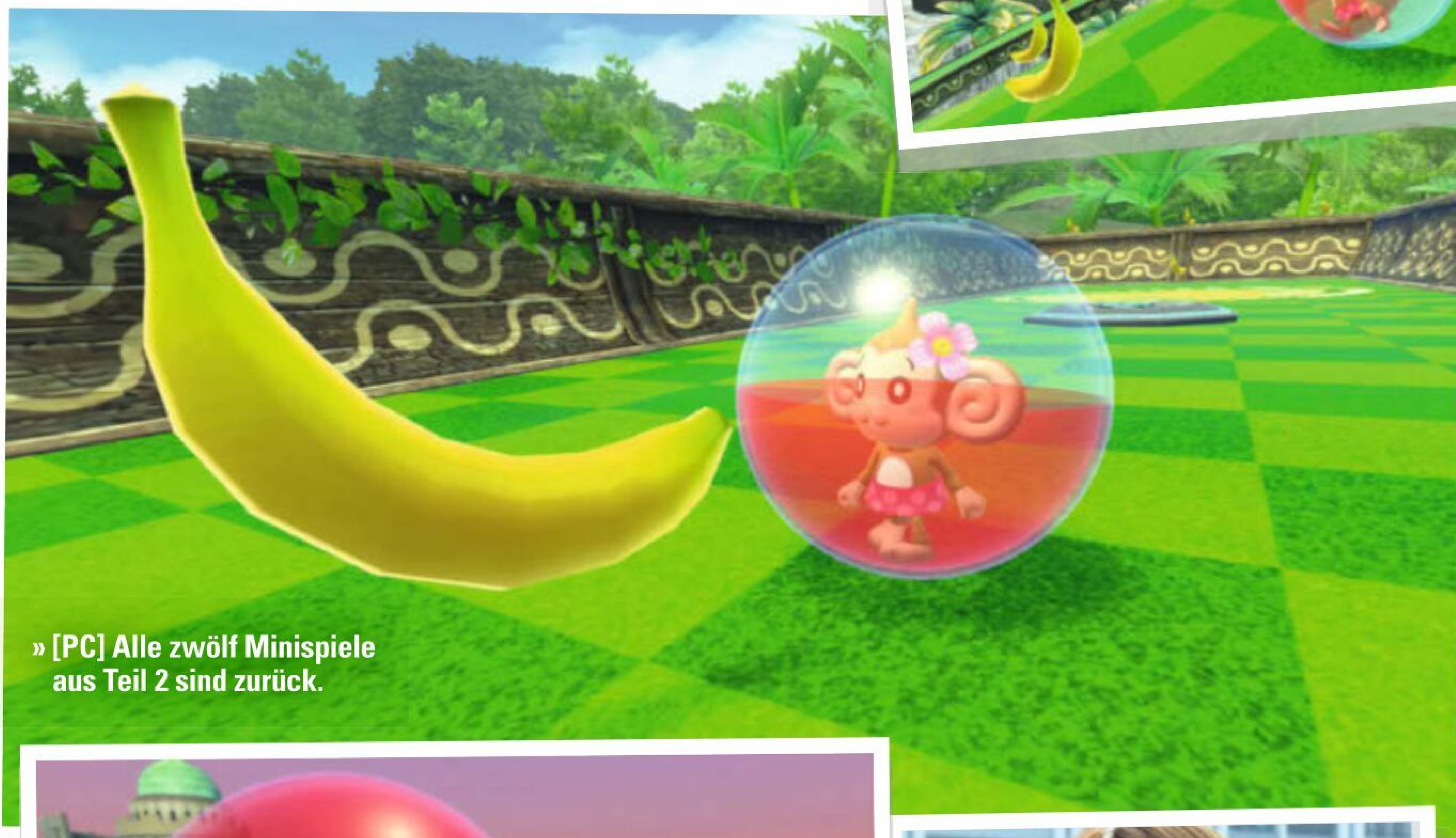
MASAO SHIROSAKI, PRODUZENT VON BANANA MANIA, WEISS, WIE MAN SPIELEKLASSIKER WIE SUPER MONKEY BALL IN DIE 2020ER JAHRE RETTET.



» [PC] Einer der vulkanischen Magma-Level aus Teil 2.



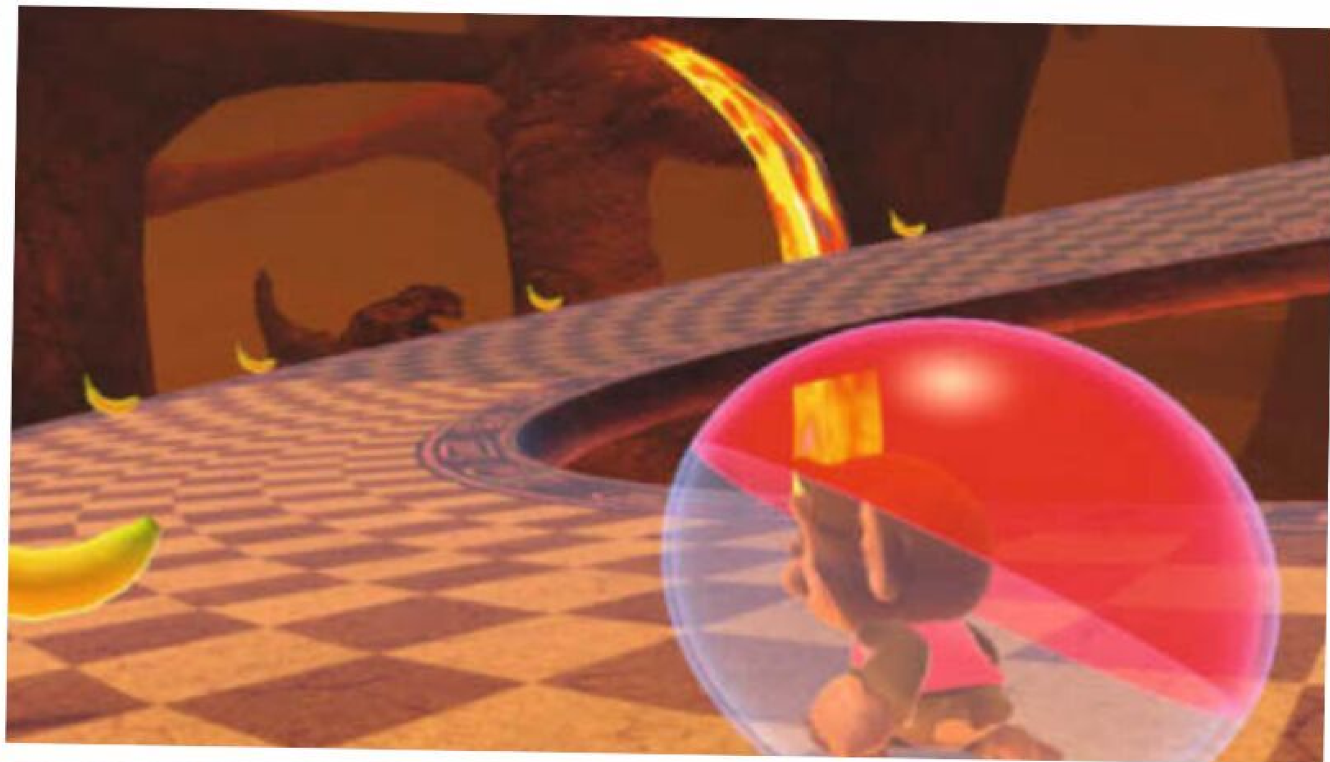
» [PC] Die bunten Originalgrafiken wurden überarbeitet und sehen toll aus.



» [PC] Alle zwölf Minispiele aus Teil 2 sind zurück.



» [PC] Den dunklen Bananen besser aus dem Weg gehen.





» [PC] MeeMee mit Produzent Shirosaki.

S*uper Monkey Ball* ist zurück! Schon 2019 erschien das Remake *Banana Blitz HD*, im Oktober 2021 kam mit *Banana Mania* (einem Remake von *Super Monkey Ball Deluxe*, das 2005 die beiden GameCube-Spiele zusammenfasste) die Fortsetzung. Gute Zeiten also für Fans! Wobei die Serie nie wirklich weg war. In den 20 Jahren seit dem Debüt gab es nur sieben Jahre, in denen kein neuer Teil erschien, sei es auf Konsole, Handheld oder Handy.

Die Serie wird derzeit von Masao Shirosaki betreut, einem Designer in Segas Ryu Ga Gotoku Studio, der zuvor mit dem *Super Monkey Ball*-Schöpfer Toshihiro Nagoshi an der *Yakuza*-Serie gearbeitet hat. Shirosaki verrät, dass Sega bereits seit mehreren Jahren eine Auge auf die Serie hat. „Es gab sogar schon vor der Produktion von *Banana Blitz HD* den Plan, *Super Monkey Ball* neu zu machen", sagt er. „Unsere Mitarbeiter fanden jedoch keine Zeit dafür und das Projekt wurde nicht vergeben. Als ich dann Zeit hatte und darüber nachdachte, an welchem Projekt ich als Nächstes arbeiten sollte, hörte ich von der Idee, *Super Monkey Ball* noch einmal aufzulegen. Da habe ich mich entschieden, *Banana Blitz HD* zu entwickeln. Ich erinnere mich, dass ich damals viel mit Nagoshi über die Serie gesprochen habe."

Dabei ging es auch um den Schwierigkeitsgrad. Sollten die Spiele für die Remakes vereinfacht werden? Shirosaki sagt: „Ich habe mich bei *Banana Mania* darauf konzentriert, die Grafik und die Bedienbarkeit zu verbessern. Ich wollte den Spielern die Erfahrung geben, das Spiel immer besser zu beherrschen, anstatt einfach stumpf die Levels schwieriger zu machen." Bestimmte Levels wurden neu ausbalanciert, wodurch der Schwierigkeitsgrad verringert wurde. Die Originalversionen dieser Level können weiterhin in einem neuen „Original Stage Mode" gespielt werden.

Neue Modi und Optionen sollten sicherstellen, dass auch langjährige Fans etwas Neues erleben. „Es kann langweilig sein, nur das Hauptspiel zu spielen, daher haben wir uns etwas einfallen lassen", fährt Shirosaki fort. „Da gibt es den Reverse Mode, bei dem die



» ICH WÄRE ÜBERGLÜCKLICH, IN ZUKUNFT EIN NEUES *SUPER MONKEY BALL* SCHREIBEN ZU KÖNNEN. «

MASAO SHIROSAKI

Start- und Zielpunkte eines Levels vertauscht werden. Wir haben einen neuen Fotomodus hinzugefügt. Im Dark-Banana-Modus muss man verfaulten Bananen ausweichen. Die zwölf Partyspiele wurden ebenfalls überarbeitet. Nun sind auch Charaktere wie Jet und Jam, die in früheren Sequels auftauchten, zusammen mit AiAi und seinen Freunden vereint." Der Story-Modus von Teil 2 kehrt ebenfalls zurück und verwendet jetzt Sequenzen im Comic-Stil anstelle der animierten Zwischensequenzen.

Ein Vorteil der Arbeit an solchen Remakes besteht darin, dass man nicht alles von Grund auf neu erstellen muss, fährt der Veteran fort: „Wir haben vieles aus den Originalspielen verwendet. Die ältesten Levels sind jedoch 20 Jahre alt, sodass wir die originalen Grafiken nicht verwenden konnten. Die Grafik wurde neu gestaltet, sehr farbenfroh und im Stil von *Banana Blitz HD*. Außerdem habe ich Ideen mit den verantwortlichen Leveldesignern gesammelt. Ich bin sicher, dass diejenigen, die die Originalspiele kennen, Spaß an den Änderungen haben."

Dabei gilt gerade das Leveldesign als Stärke der ursprünglichen Teile. „Obwohl dieses Spiel sehr einfache Regeln hat, ist es nicht so einfach zu meistern. Heutzutage gibt es reichlich YouTube-Videos und ich bin überrascht, wie unterschiedlich man die Levels absolvieren kann. Ich habe Nagoshi gefragt, woher dieses Leveldesign kam, und er sagte, dass es von Mitarbeitern mit Architekturstudium entworfen wurde. Dieses fundierte Wissen hat wohl den Unterschied gemacht."

Was passiert in Zukunft mit der Serie? „Da dieses und das vorherige Spiel Remakes sind, möchte ich ein neues *Super Monkey Ball*-Spiel entwickeln", verrät Shirosaki. „Ich habe Ideen, wie es werden könnte. Ich freue mich darauf." Werden wir vielleicht endlich *Banana Crazy* spielen können, das sagenumwobene dritte Spiel der Serie, das ursprünglich 2004 auf dem GameCube erscheinen sollte? „Das liegt nicht in meiner Hand", sagt Shirosaki. „Wenn sich *Banana Mania* gut verkauft, ist vieles möglich. Ich wäre überglücklich, in Zukunft ein neues *Super Monkey Ball* schreiben zu können." *



» [PC] YanYan debütierte in *Banana Blitz*.

MEHR ALS AFFEN

Welche Charaktere sind im neuen Spiel?

Sonic hatte bereits einen Gastauftritt in *Banana Blitz HD*. Der flotte Igel kehrt in *Banana Mania* zurück, nur diesmal ist er mit einem ganzen Haufen neuer Charaktere unterwegs. „In Segas Kosmos gibt es viele coole Charaktere, sodass ich so viele wie möglich einbauen wollte", sagt Shirosaki. „Sonic war äußerst beliebt, sodass wir uns entschieden haben, Tails mitzunehmen. Wir haben auch von *Jet Set Radio* Kazuma Kiryu übernommen. Diesmal konnten wir auch Charaktere von anderen Unternehmen in Form von DLC einbauen, so zum Beispiel Morgana von *Persona 5*, Suezo von *Monster Rancher* und *Hello Kitty*. Alle diese Charaktere passen prima in die Affenwelt."

Auch als Game Gear, Saturn oder Dreamcast kann mit dem Sega-Legends-DLC gespielt werden. „Es macht großen Eindruck, die Konsolen in einem Ball zu sehen, und lustig ist es auch noch", freut sich Shirosaki. Auch das Spiel als Ganzes kommt gut an. „Minispiele zum Vergessen, aber alles andere in *Super Monkey Ball: Banana Mania* überzeugt", findet Benjamin Jakobs von *Eurogamer*.



» [PC] Einige Charaktere sind nur als Bezahl-DLC verfügbar, Sonic gibt's gratis.



Machina Obscura
Vergessene Spiele-Maschinen

Von Winnie Forster



Sega Pico

Die beliebte Motorola-CPU 68000 gibt in Segas Pico ihr Endspiel. Der 16-Bit-Chip, der unter anderem im Ur-Macintosh, Commodore Amiga und Atari ST steckt, betreibt auch die Erfolgskonsole Mega Drive, die 1988 in Japan und im Westen 1990 auf den Markt kommt, sowie auf 12,5 MHz beschleunigt das Mega-CD-Zubehör. Während Sega fürs 32X-Add-on und die Nachfolgekonsole Saturn auf 32-Bit-RISC-Chips von Toshiba setzt, modifiziert die Firma für Pico die steinalte Mega-Drive-Architektur, ersetzt den Yamaha-FM-Tongenerator durch einen NEC-ADPCM-Chip (damit *Pico* klar sprechen kann), belässt aber Grafik und CPU. Wie im Mega Drive nur mit 7,67 MHz getaktet, wird der 68000-Chip in Japan bis 2005 somit noch fast vier Millionen Mal verbaut.

Bunte Konsolen für die Kleinsten kommen, sinkenden Halbleiterpreisen sei Dank, Mitte der 90er in Japan in Mode. Nur dort veröffentlicht Konami 1992 das Learning System Picno, eine Mischung aus Zeichenbrett und Spielkonsole, für die knapp 20 Lern- und Malprogramme erscheinen. Der Spielzeug- und Anime-Konzern Bandai bringt 1993 das CD-ROM-Gerät Playdia in den Handel, dazu zig *Ultraman*-, *SD Gundam*- und *Sailor Moon*-Umsetzungen, aber nichts für Core Gamer. Elektronikriese Casio wiederum produziert zwischen 1995 und 1998 die Loopy-Konsole, die Screenshots als bunte Aufkleber druckt und vor allem Mädchen ansprechen soll. Auch für sie erscheinen nur wenige Spiele, sondern primär Kreativ-Software, Text-, Mal- und Musikprogramme sowie die Film- und Foto-Schnittstelle *Magical Shop*.

Im 21. Jahrhundert ist Pico im Westen längst tot und begraben, aber quicklebendig im Heimatland, wo Sega 2005 den rundum modernisierten Nachfolger Advanced Pico Beena (Beena steht für „Be Natural") präsentiert, den eine mit 81 Mhz getaktete ARM7-CPU antreibt. Wie für den Vorgänger erscheint vorrangig „Storyware" – einfache Minispiel-Sammlungen mit Kreativ- und Lernfunktionen. Mit einem zusätzlichen zweiten Touch-Stift wird Beena Multiplayer-fähig und unterstützt zur langfristigen Speicherung SD-Cards. Mitte 2008 sind 350.000 Beena-Konsolen abgesetzt und Sega Toys präsentiert eine verkleinerte und verbilligte „Lite"-Version.

Das auch „Kids Computer Pico" benannte Gerät setzte voll auf Edutainment für die junge Zielgruppe. Während es im Westen erfolglos blieb, wurde es in Japan gern gekauft und lange unterstützt.

Von Sonics Popularität getragen, peilt Sega die Weltherrschaft an – das titelt im Dezember 1993 das amerikanische Trend-Magazin *WIRED*. Fast jeden Monat wirft der japanische Konzern ein neues Gerät auf den Markt, konzeptioniert und präsentiert Peripheriegeräte in schwindelerregender Frequenz. 16-Bit-Handhelds, CD-ROM-Laufwerk und RISC-Upgrade sollen die Core-Gamer begeistern, eine kuriose Klappgehäuse-Konsole wiederum jüngste Spieler als neue Zielgruppe gewinnen: Sega Pico lockt Kinder im Vor- und Grundschulalter in die digitale Zukunft.

Auf die Sommer-CES 1994 reist der japanische Videospielriese Sega damals als weltweite Nummer zwei in Sachen Videospiele. Dort präsentiert er zig Soft- und Hardware-Neuheiten, um an Nintendos Marktführung zu rütteln. Wir Games-Journalisten sind vor allem scharf auf News zur kommenden Saturn-Konsole, spielen mit Mega-Jet- und Multimega-Handhelds und staunen über die ersten 32-Bit-RISC-Spiele fürs Mega-Drive-Upgrade 32X. An einer weiteren Neuheit, die Sega in Chicago zeigt, gehen die meisten von uns dagegen nur schulterzuckend vorbei: Kaum ein CES-Bericht in der amerikanischen oder deutschen Fachpresse hält Sega Pico einer Erwähnung für würdig – die ulkige 16-Bit-Konsole richtet sich an die jüngsten



» Eine bunte Konsole zum Aufklappen, die man mit Storyware-ROMs bestückt und mit „Magic Pen" bedient, ist die ungewöhnlichste und in Europa seltenste Hardware von Sega: The Kid's Computer Pico.

Spieler, soll Vor- und Grundschulkinder zu Sega-Fans machen. Statt rasanten Ballerspielen oder epischen RPGs laufen Buchstaben-, Mathe- und Musik-Puzzles auf Pico. Es sind niedliche und simple Farb-, Mal-, Gedächtnis-, Reaktions- und Koordinations-Aufgaben.

Im Heimatland Japan ist „The Kid's Computer" unter dem Slogan „Der Computer, der denkt, er wäre ein Spielzeug" schon seit dem Vorjahr erhältlich und durchaus erfolgreich, sodass Sega große Hoffnung und Anstrengungen in den westlichen Release setzt. Vergeblich, wie wir wissen: Spätestens mit der PlayStation-Veröffentlichung endet der Sega-Höhenflug weltweit, und damit ist auch das Schicksal der Kinderkonsole besiegelt.

Im Gehäuse der japanischen Urversion wird Pico vom taumelnden Sega-Konzern zwar noch ein paar Jahre lang halbherzig in Amerika vermarktet, dann aber an den US-Spielzeughersteller Majesco weitergeben. Der verbilligt das Gerät von 140 auf 50 Dollar und produziert es ohne Sega-Logo noch bis zur Jahrtausendwende. Nach Europa kommt die erste US-Fassung (mit PAL statt NTSC) nur in minimaler Stückzahl; die zahlreichen Hardware-Revisionen, die meisten Spiele und die reichhaltige Peripheriepalette gibt's bei uns nicht.

Die bis heute obskurste Sega-Konsole fasziniert Retro-Fans und Sammler des 21. Jahrhunderts: Das Gerät ist aufklappbar wie ein Laptop-Computer, besitzt aber kein LCD, sondern in der







» Das vielfältige Zubehör erscheint nur in Japan: Neben einem Karaoke-Set mit zwei Mikrofonen („Picokara") ein Tintenstrahldrucker, der Screenshots auf Papier oder als Sticker ausgibt („Pri Fun"), ein „Telpico"-Telefonhörer sowie „Rhythm Pico", ein Spezial-Controller mit Klaviatur, bunten Knöpfen und Hebeln, dem das Musikprogramm *Pippi-chan to Rhythm Asobi* beiliegt.

Fotos: © C.Boehm/Gameplan.de

unteren Hälfte eine berührungsempfindliche Fläche, die man mit dem serienmäßigen „Magic Pen" antippt. Dieser Stift ist das primäre Eingabegerät (und bewegt auf dem TV einen Cursor), während der recht wabbligen Steuerscheibe und den vier Feuerknöpfen für die Software meist nur Nebenrollen zukommen. Die obere Hälfte des Geräts, dort, wo sich bei einem Laptop der Bildschirm befindet, ist für die Module reserviert, die rund sechsmal so groß wie Mega-Drive-Kassetten und das ungewöhnlichste Element der Pico-Plattform sind: Die Programme stecken nicht in normalen Modulgehäusen, sondern kommen im „Storyware"-Format: Ringgebundene Bilderbücher aus Hartplastik, wie man sie Vorschulkindern in die Hand gibt. In die Pico-Oberseite eingesetzt, lassen sich diese Storyware-Module umblättern, wobei jede der (je nach Titel vier bis sechs) Doppelseiten eine andere Programmsequenz auf dem TV-Bildschirm aktiviert. Die letzte Storyware-Seite ist außerdem „Magic Pen"-empfindlich und lässt sich wie die Pico-Zeichenfläche antippen.

Im Westen gibt es die Pico-Konsole in den Gehäusefarben Blau/Hellblau (Deckel/Basis), während sie in Fernost ursprünglich in Gelb/Rot (mit Seriennummer HPC-0001) und in den folgenden Jahren in zig Varianten herauskommt. Eine HPC-0002-Version ist nicht bekannt, während die 1994er-Revision -0003 zum Ur-Modell identisch ist, bis auf die fehlende neunpolige Buchse (die bereits beim Vorgänger ungenutzt bleibt); außerdem berichten Japan-Kenner von einer seltenen Variante -0003A im westlichen Farbdesign.

1997 löst Sega diese Baureihen durch die farblich leicht veränderte Serie HPC-0007 ab, die in ganz Asien verkauft wird, und gibt die Plattform zur Jahrtausendwende an die Tochterabteilung Sega Toys weiter. Diese packt Pico in ein leichteres und weniger stabiles Gehäuse, ergänzt sie durch eine Internet-Schnittstelle und benennt sie von Kids Computer Pico in Kids Communication Pico um.

Interessanter als die HPC-0009-Standardgeräte, die es in den zwei Farbkombinationen Orange/Weiß und Hellblau/Weiß gibt, ist die musikalische Version von Yamaha namens Mixt Book Player Copera, die mit FM-Soundchip, Stereo-Ausgang, MIDI-Schnittstellen und Mikrofon ausgestattet ist.

Außerdem bringt Sega Toys limitierte Sondermodelle heraus: Zum Karten-Sammelspiel *Mushiking: The King of Beetle* erscheint eine weiße Konsole mit grünem Logo und zwei grünen Käfern auf dem Deckel, zur Manga-Marke *Hamtaro* ein weißes Gerät, das mit Hamsterfiguren in Orange bemalt ist, und zum Kleinkinder-Superhelden *Anpanman* ein gelb-oranges Gehäuse mit grinsendem Keks-Gesicht. 2004 erscheint die Pico-Konsole, auf die Sammler besonders scharf sind: Knallgelb, mit roten Bäckchen und Pikachu-Grinsen verwandelt sich HPC-0009-Technik in ein *Pokemon*-Spielzeug! Außerdem fahnden Fans exotischer und obskurer Hardware nach den koreanischen Gerätevarianten, die erst Samsung herausbringt, und dann (basierend auf der Technik des Kids Communication Pico) die kleine Firma Xity Enterprise als Neo Pico.

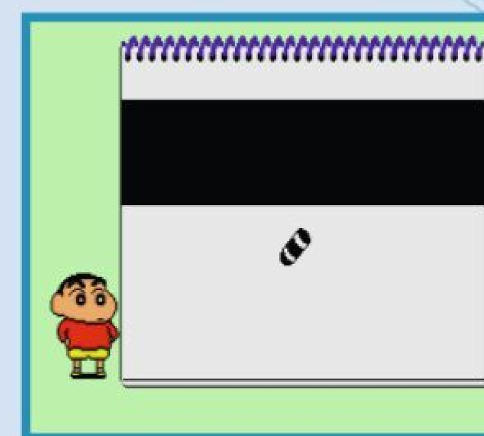
Unterm Strich setzen Sega und Sega Toys weltweit rund vier Millionen Pico-Konsolen ab, bevor die 16-Bit-Hardware 2005 vom RISC-Nachfolger Beena abgelöst wird. *

PROMIS ZUM UMBLÄTTERN: DIE PICO-STORYWARE

Im Vergleich zu allen anderen „Machina Obscura"-Plattformen erfreut sich Pico einer gewaltigen Programmauswahl: In zehn Jahren erscheinen rund 300 Storyware-Module, gut 60 weitere für den abwärtskompatiblen Nachfolger *Beena*. Obwohl davon nur ein Bruchteil in US- oder gar deutsche Geschäfte kommt, sind viele der frühen Titel westliche Produktionen.

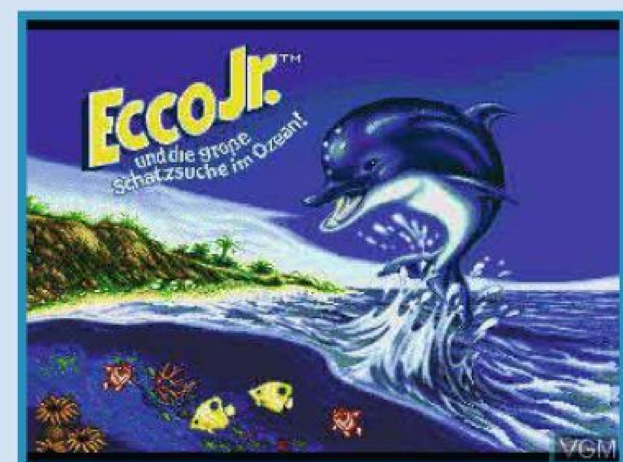
Sega beauftragt für die Disney-Umsetzungen *Der König der Löwen* und *Pocahontas* die kalifornische Firma Realtime Associates, die 1986 von Mattel-Intellivision-Veteranen um den Soundexperten David Warhol gegründet wird und zu dieser Zeit auch den US-Saturn-Launch-Titel *Bug!* entwickelt. Die ungarischen *Ecco the Dolphin*-Macher Novotrade (alias Appaloosa Interactive) produzieren die Pico-Titel *Tails and the Music Maker, A Year at Pooh Corner*, *Math Antics with Disney's 101 Dalmatians* und *Sesame Street: Alphabet Avenue*. Und das englische Climax-Studio gibt mit der TV-Umsetzung *The Muppets on the Go!* 1996 ihr Software-Debüt.





» Nach 1997 bestimmen fernöstliche Spielzeug-Stars die Szene: Links Bandais *Sailor Moon*-Multiple-Choice-Quiz, rechts ein Abschnitt der Manga-Umsetzung *Crayon Shin-chan no Ora to Issho ni Asobou yo!*, in dem man mit „magischem" Stift auf Touch-Fläche/Bildschirm kritzelt.

Alle Storyware-Module nach 1997 stammen von japanischen Firmen. Auch hier fallen Game-Historikern bekannte Namen auf: So zeichnet *Wonderboy*-Erfinder Westone für eine *Der Zauberer von Oz*-Versoftung namens *Minna de Odorou: Oz no Mahoutsukai* verantwortlich. Mit Bandai, Takara, Pony Canyon, Gakken und Kodansha unterstützen die größten japanischen Spielzeug- und Anime-Hersteller sowie Manga- und Kinderbuchverlage Pico. Neben Disney-Helden erscheinen auch die fernöstlichen Popkultur-Promis Sailor Moon, Power Rangers, Kamen Rider, B-Fighter und Magic Knight Rayearth auf der Plattform. Dazu kommen die Manga-Kuscheltiere Doraemon, Hamtaro und Hello Kitty. Brisant, weil die einzigen Sega-Module mit Nintendo-Lizenz drei *Pocket Monster*-Programme sind: *Pokémon: Suuji o Tsukamaeyou!* („Fang die Zahlen!"), ein Hiragana- und Katakana-Lernspiel sowie *Pocket Monsters Advanced Generation: Minna de Pico Pokémon Waiwai Battle!*, das 2004 als einer der letzten Pico-Titel im Bundle mit einem gelben, Pikachu-verzierten Vier-Button-Joypad herauskommt.



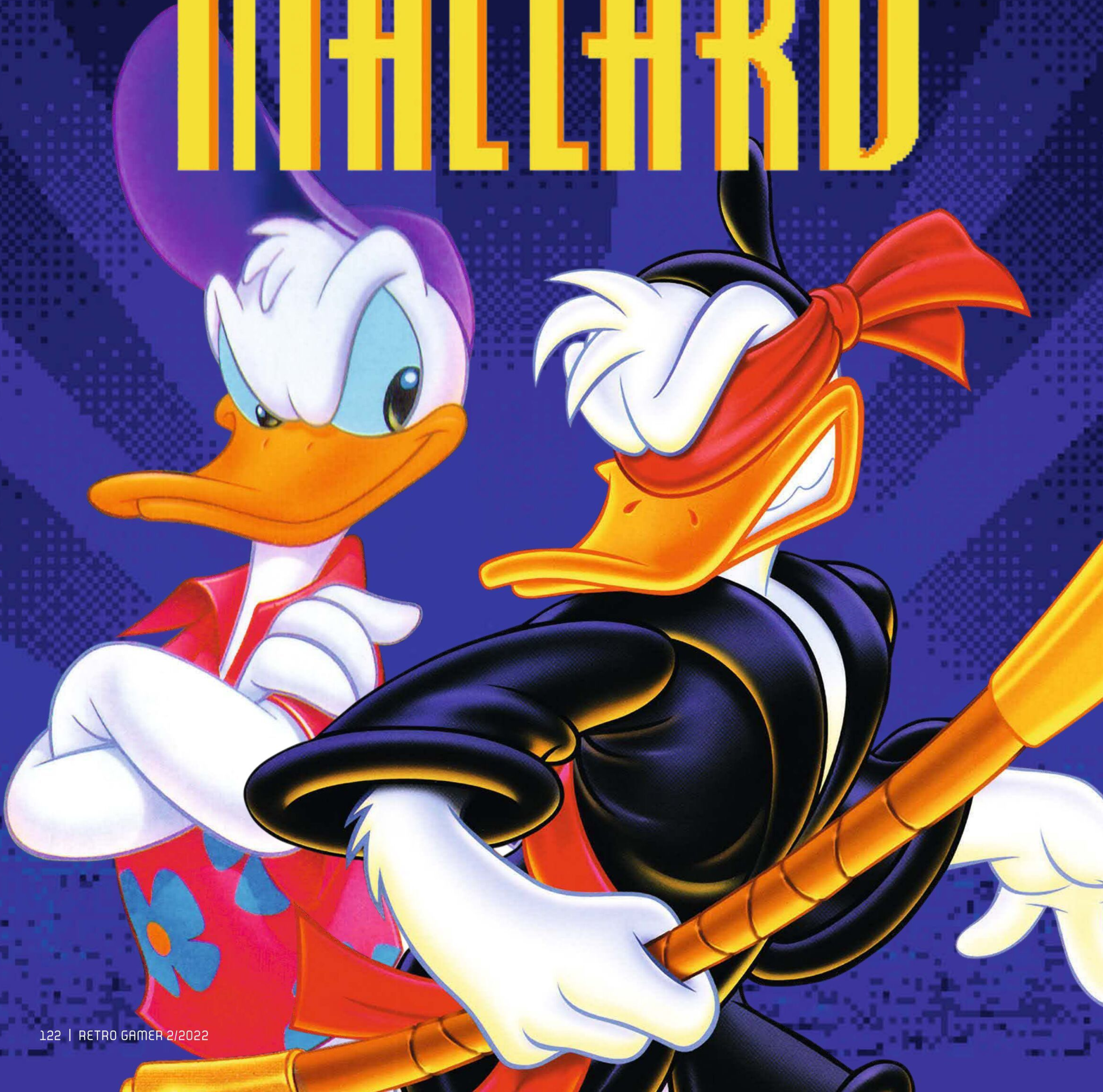




» In den ersten Pico-Jahren vergnügen sich neben Delphin *Ecco Jr.* (links), Sonic-Sidekick *Tails* (Mitte) und anderen Sega-Helden viele Disney-Gestalten in simplen Reaktions- und Gedächtnis-Mini-Spielsammlungen (rechts: *The Lion King*).

MAKING OF

MAUI MALLARD



DAS DEBÜT VON DISNEY INTERACTIVE WURDE VON EINEM US-STUDIO FÜRS MEGA DRIVE ENTWICKELT, ABER NIE IN DEN USA FÜR DIESE KONSOLE VERÖFFENTLICHT. ZEIT FÜR EINEN GENAUEREN BLICK AUF DONALD DUCK IM NINJA-DRESS!



CRAIG ALLEN
» War Co-Produzent.



JOHN FIORITO
» Leitender Grafiker für das Spiel.



PATRICK GILMORE
» Damals Leitender Produzent.

Disney hat vielen seiner früheren Spiele Fortsetzungen oder Remakes gegönnt. Doch auf einen Titel mussten Mega-Drive-Besitzer in den USA verzichten, *Maui Mallard*. Und das kam so: Als *Aladdin* Ende 1993 auf der 16-Bit-Konsole von Sega auf den Markt kam, übertrafen die Verkaufszahlen alle Erwartungen. Disney erkannte, dass Videospiele ein sehr profitables Geschäft sein können, und beschloss, die Sache selbst in die Hand zu nehmen. So entstand Disney Interactive, das erste hauseigene Spielestudio des Unternehmens.

Die erste Idee des neu gegründeten Studios war ein Enten-Detektiv namens Maui Mallard, basierend auf dem Charakter Donald Duck. „Eine Figur wie Maui konnte nur Disney erschaffen“, erklärt uns der damalige Senior Producer Patrick Gilmore. „Die Idee war, auf Grundlage eines klassischen Charakters ein völlig neues Abenteuer zu erschaffen, statt nur Nostalgie anzuzapfen. Wir entwickelten das Spiel mit dem allerersten Videospiel-Team, das intern bei Disney gebildet wurde.“

Das Originalspiel wurde fürs Mega Drive respektive Genesis (wie die Konsole in den USA hieß) erstellt und war als Nachfolger von *Quackshot* konzipiert. „Das war eines der ersten Spiele, an denen ich für Disney gearbeitet habe“, fährt Patrick fort. „‚Quackshot‘ ist natürlich eine Anspielung auf ‚Crack Shot‘, eine Phrase, die verwendet wird, um einen erfahrenen Scharfschützen zu beschreiben. Als ich mit dem Crack/Quack-Reim herumspielte, dachte ich an alte *Crack Detective*-Groschenromane aus der Zeit von Indiana Jones. So wurde aus ‚Crack Detective‘ ‚Quack Detective‘, und da Donald weniger interessant war als Indiana Jones, steckten wir ihn wie Magnum in ein Hawaiihemd, was dem Zeitgeist entsprach.“

> »HÄTTEN WIR NICHT AN *LION KING* ARBEITEN MÜSSEN, WÄRE *MAUI MALLARD* EIN JAHR FRÜHER RAUSGEKOMMEN.«
> **JOHN FIORITO**

Das Team griff aber auch weitere Elemente der 90er-Popkultur auf, von Ninja-Filmen bis hin zu Bungee-Jumping. Zudem ließen sich die Entwickler von Disney-World-Attraktionen wie The Haunted Mansion und Fluch der Karibik inspirieren. Überdies übernahm *Maui Mallard* viele Ideen von seinen Vorgängern und Mitbewerbern. *Gunstar Heroes* beeinflusste das Waffensystem des Spiels, anstelle des Saugnapfs aus *Quackshot* verschoss die Waffe des Spielers Käfer. Ein Greifstab wurde hinzugefügt, der sich ähnlich wie der aus *Earthworm Jim* steuerte.

„Sowohl *Maui* als auch *Earthworm Jim* wurden ihrerseits vom Spiel *The Jungle Book* inspiriert“, erinnert sich Patrick. „Das wurde von dem Team erstellt, das schon an *Aladdin* gearbeitet hatte. Später wurde daraus Shiny Entertainment, die *Earthworm Jim* veröffentlichten.“

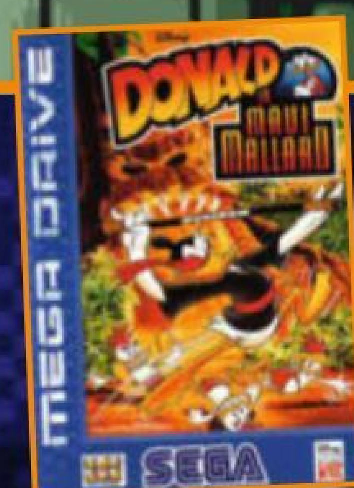
Ende 1993 erhielt das Projekt grünes Licht. Doch die Entwicklung wurde mittendrin jäh unterbrochen. „Unser Team musste das Projekt für sechs Monate auf Eis legen, um die Entwicklung von *The Lion King* zu unterstützen“, erinnert sich Grafiker John Fiorito. „Wenn wir nicht daran hätten arbeiten müssen, hätten wir *Maui Mallard* ein Jahr früher ver- ▶



» [Mega Drive] Das Bungeeseil muss vor dem Sprung so weit wie möglich gestreckt werden.



» [Mega Drive] Die Achterbahnfahrt macht großen Spaß.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** SEGA
- » **ENTWICKLER:** DISNEY INTERACTIVE, DIVERSE
- » **ERSCHIENEN:** 1995
- » **SYSTEM:** MEGA DRIVE, DIVERSE
- » **GENRE:** JUMP-AND-RUN



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

THE LION KING
SYSTEM: MEGA DRIVE, DIVERSE
JAHR: 1994

TOY STORY (IM BILD)
SYSTEM: MEGA DRIVE, DIVERSE
JAHR: 1995

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK
SYSTEM: PLAYSTATION
JAHR: 1997

BRASILIANISCHES RÄTSEL

WIR BELEUCHTEN DIE VERWIRRENDE VERÖFFENTLICHUNGSPOLITIK.

Im Frühjahr 1997 veröffentlichte der brasilianische Publisher Tectoy *Maui Mallard* für Mega Drive. Hierbei handelte es sich um die erste und einzige Veröffentlichung des ursprünglichen 16-Bit-Spiels in seiner endgültigen Form.

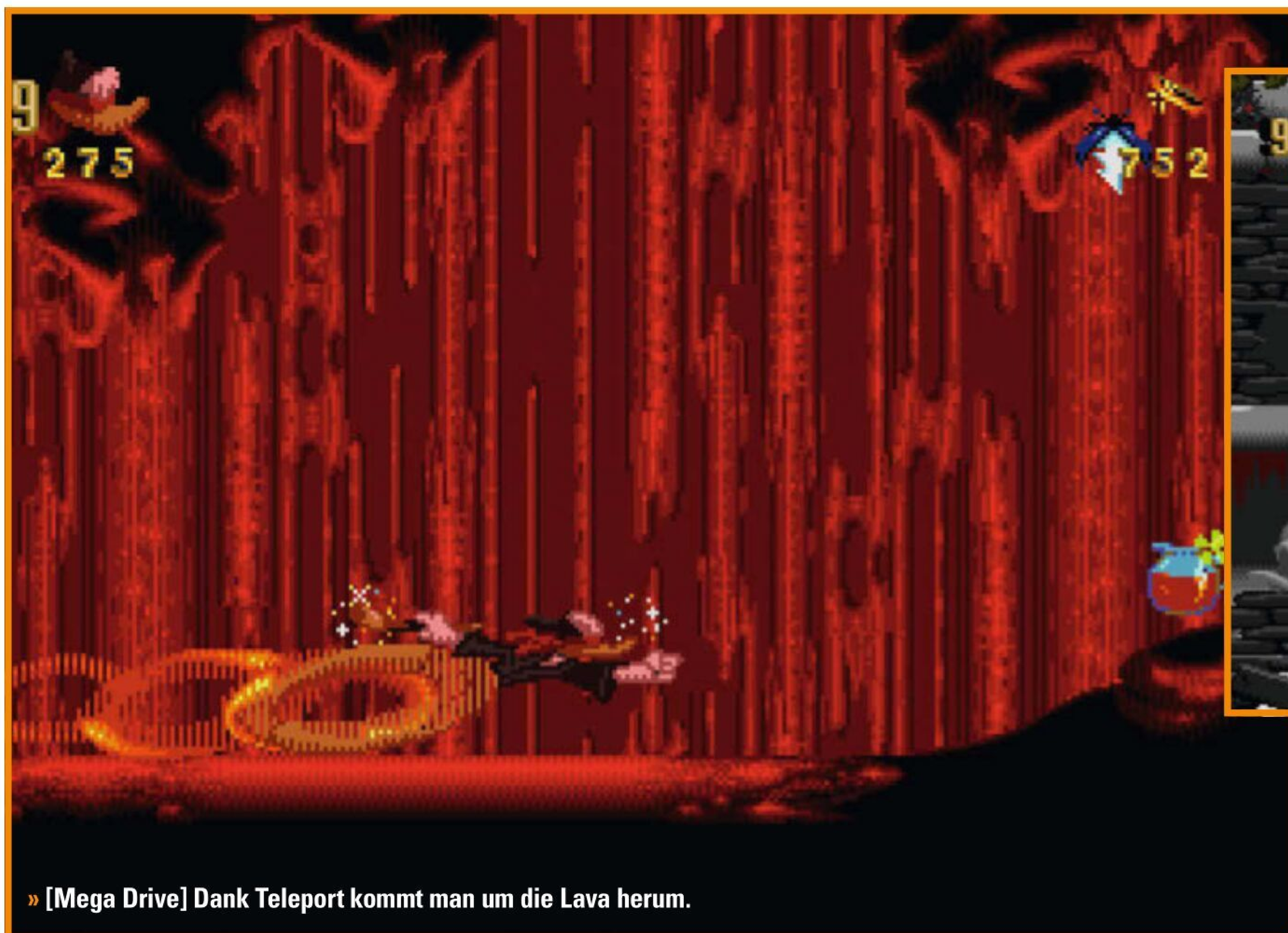
Spielerisch unterschieden sich die europäische und brasilianische Version stark. Neue Passwörter wurden vergeben, Bugs beseitigt, mehrere Sprites wurden hinzugefügt, die in der europäischen Fassung fehlten (darunter Staub unter Mauis Füßen). Es war diese späte Version, nicht die europäische, die als Basis für die Portierung auf den PC diente.

Im Jahr 2020 wurde auf Ebay ein Mega-Drive-Modul verkauft. Ein paar Module wanderten 1996 in die Hände des Maui-Teams – eines mit demselben Aufkleber befindet sich auch im Besitz von Craig Allen. Die endgültigen Versionen des ursprünglichen Mega-Drive-Spiels (NTSC) und die brasilianische Version wurden gleichzeitig im November 1996 erstellt.

Dass der Name des Spiels noch einen weiteren Untertitel bekam, der nur in den Credits auftauchte, machte die Verwirrung nicht größer. Dafür aber der Umstand, dass Brasilien das PAL-Format (50 Hz) nutzt, das auf dem brasilianischen Markt veröffentlichte Spiel allerdings mit 60 Hz (NTSC) lief.



» Das Modul stammt aus einer Privatsammlung.



» [Mega Drive] Dank Teleport kommt man um die Lava herum.

öffentlichen können. Finanziell war es wahrscheinlich schlau, erst *The Lion King* anstelle von *Maui Mallard* zu machen.“

Nach diesem Intermezzo war das Team wieder auf Kurs und die Arbeit ging mit neuem Elan weiter. Sie versuchten, das Spiel so abwechslungsreich wie möglich zu machen. So entstand ein wichtiges Element des Spiels: Der hawaiianische Detektiv konnte sich in einen Ninja verwandeln, der seine eigene Spielmechanik erhielt. Kombiniert mit Bungee-Jumping, Tauchen, einer Achterbahnfahrt auf einem Einrad und viel Humor ergab das eines der am meisten unterschätzten Spiele auf Segas Konsole.

> »IN DEN USA WAR MAN JEDOCH DER MEINUNG, DASS DONALD ALS FIGUR ZU KINDLICH FÜR DIE ZIELGRUPPE SEI UND DIE EINFÜHRUNG EINER NEUEN MARKE WICHTIGER WAR.«
>
> **CRAIG ALLEN**

Besonders grafisch war es mit seinen handgezeichneten Animationen ein Hingucker. Die wurden von Creative Capers gezeichnet, die gerade ihre Arbeit an *Mickey Mania* abgeschlossen hatten. Viele der Mitarbeiter kamen von den Don Bluth Studios und hatten zuvor an *Dragon's Lair* und *Space Ace* mitgewirkt. So waren die beeindruckenden Animationen für das Team überhaupt kein Problem. Diesmal mussten sich die Grafiker jedoch den Einschränkungen der Konsole beugen.

„Aufgrund der Dateigröße war die Anzahl der Bilder, die verwendet werden konnten, begrenzt“, erinnert sich Sue Shakespeare, Grafikerin des Spiels und Präsidentin von Creative Capers. „Patrick Gilmore hat uns geholfen, mit wenigen Zeichnungen viel Aktion zu erzielen.“

Darüber hinaus wollte Associate Producer Craig Allen, dass Maui sehr schnell auf die Joypad-Aktion des Spielers reagierte. „Beispielsweise, wenn Maui seine Waffe zog“, so Sue. „In einer normalen fließenden Animation erfordert diese Aktion sechs bis acht Zeichnungen. Wir haben es in weniger Zeichnungen geschafft und mehrere Bilder in einer einzigen Zeichnung gezeigt. Es fühlte sich an wie eine reibungslose Aktion, war aber viel effektiver.“

Einige der Animationen waren nicht im ursprünglichen Mega-Drive-Spiel enthalten, sondern landeten in der SNES-Version, die zeitgleich von Eurocom auf der anderen Seite des Atlantiks erstellt wurde. Allerdings haben



» Drew Struzan erstellte das Cover der PC-Version.



» [Mega Drive] Für diesen Level stand das Coverbild eines Lovecraft-Buchs Pate.



» [Mega Drive] Der Rückstoß der Waffe ist beachtlich.


» Konzeptzeichnung von Kurt Dumas.

es mehrere Animationen und sogar einige der Charaktere des Originalspiels nicht in die SNES-Version geschafft, obwohl das britische Studio größere technische Möglichkeiten auf Nintendos 16-Bit-Konsole hatte.

Das lag daran, dass nach Ablauf des Vertrags mit Creative Capers eine Reihe zusätzlicher Animationen erstellt werden mussten, was Eurocom an die hauseigenen Grafiker in Burbank übergab. Damals war das Zusammenspiel der Abteilungen nicht richtig aufeinander abgestimmt, und so kamen die Animationen, die von Disney Interactive erstellt wurden, nicht rechtzeitig bei Eurocom an.

Die strengen Speicherbeschränkungen hatten jedoch nicht nur bei den Animationen Spuren hinterlassen. Das Team komprimierte alles, was es konnte. So schafften es von zehn ursprünglich konzipierten Levels nur acht ins finale Spiel. Aus Teilen der Levels „The Temple of Shabuhm Shabuhm" und „Luau" wurde in allerletzter Minute ein Einradfahren-Bonuslevel zusammengesetzt.

Die Musik für *Maui Mallard* war der erste Soundtrack in voller Länge von Michael Giacchino, heute ein bekannter Komponist für Pixar-Spielfilme und überdies Oscar-Preisträger. Michael schrieb die Mehrheit der Melodien für das Spiel, verließ aber Disney Interactive vor Abschluss des Projekts. Die restlichen Melodien sowie alle Soundeffekte stammen von Sounddesigner Patrick Collins, der damals an mehreren Disney-Spielen beteiligt war. „Ich habe gleichzeitig an *Gargoyles*, *Maui Mallard* und *Pocahontas* gearbeitet", sagt er. „Ich habe auch eine Version des Songs *You've Got A Friend In Me* für die Mega-Drive-Version von *Toy Story* geschrieben. Es gab eine Phase gegen Ende, in der ich drei Tage am Stück wach blieb und versuchte, alles fertigzustellen und alle Fristen für diese Spiele einzuhalten. *Maui* war davon das Spiel, das mich am meisten begeistert hat." ▶



» [SNES] Als Ninja geht's per Greifhaken in die Höhe.

SEITENSPRÜNGE

DREI ANDERE VERSIONEN VON *MAUI MALLARD*.

SNES

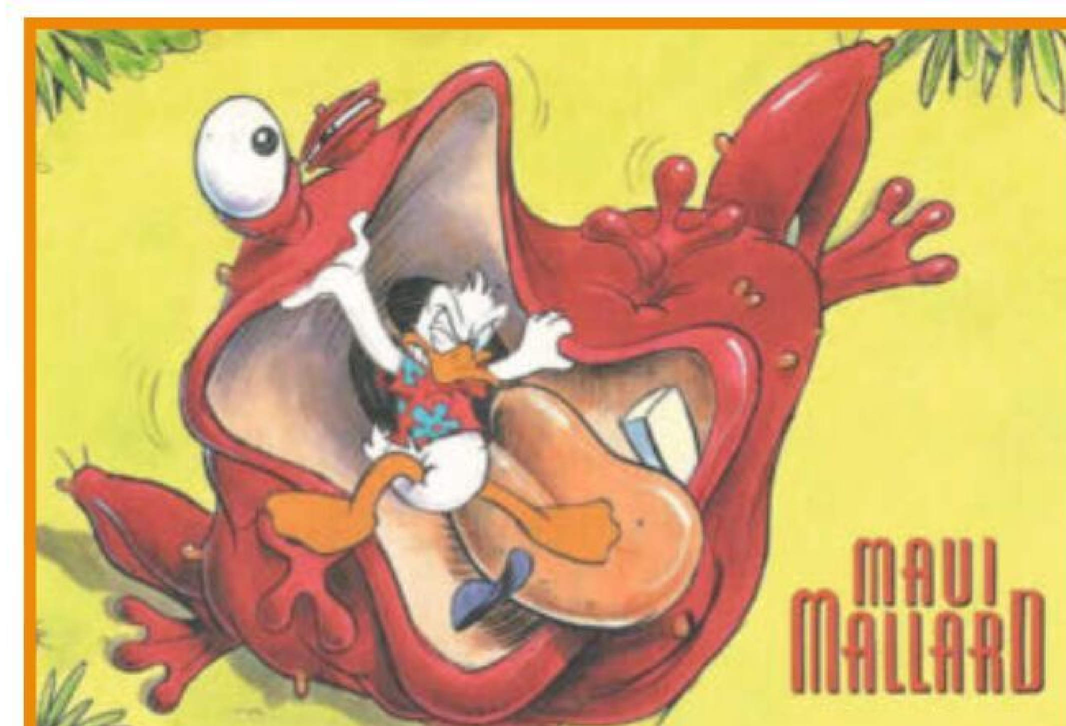
Die SNES-Fassung unterscheidet sich radikal vom Originalspiel, hat andere Sprites und Hintergrundgrafiken und auch ein anderes Gameplay. Sie ist mehr eine (hervorragende) Neuinterpretation als eine Umsetzung.

PC

Eine exakte Umsetzung des Mega-Drive-Originals. Einige Grafiken wurden aufpoliert, zudem das ursprüngliche MIDI-Audio verwendet, das nun nicht mehr für den Sega-Soundchip komprimiert werden musste.

GAME BOY

Bonsai-Entertainment schuf 1998 in den letzten Tagen der 8-Bit-Handheld-Ära diese mangelhafte Umsetzung. Die technischen Grenzen machten die Animationen unansehnlich und schlugen auf den Spaß durch.



» Ein Endgegner erschien in Werbematerialien.





» Konzeptzeichnung des letzten Levels.



» Noch eine Konzeptzeichnung.

Anfangs setzte das Unternehmen große Hoffnungen in *Maui Mallard*. Mit Disney Television Animation wurden Verhandlungen über eine Zeichentrickserie geführt. Es wurde sogar diskutiert, ob der heutige Blizzard Beach in Walt Disney World zu einem Wasserpark mit *Maui Mallard*-Thema werden könnte. Anfang Oktober 1995 feierte das Team den Abschluss des Projekts und lud das Eurocom-Team dazu ein. Alle waren stolz, das Spiel stand kurz vor dem Verkauf und sollte ein Blockbuster wie *Aladdin* werden.

Die Weihnachtsferien rückten jedoch immer näher und *Maui* war in den USA immer noch nicht in den Regalen. Zu diesem Zeitpunkt war das Spiel bereits unter *Donald in Maui Mallard* auf Mega Drive in ganz Europa erschienen. Warum nicht in den Vereinigten Staaten? Noch schlimmer erging es der SNES-Version, die Ende 1995 nur in Deutschland veröffentlicht wurde. Was war schiefgelaufen?

„Wir mussten das Spiel rechtzeitig für Weihnachten 1995 fertigstellen", erinnert sich Patrick Collins. „Danach wurde mir gesagt, dass die US-Veröffentlichung verzögert oder abgesagt wird. Das hat mich wirklich geärgert. Dann hörte ich: Donald Duck ist in den USA einfach nicht so in Mode wie in Europa. Ich protestierte zwar, aber erfolglos."

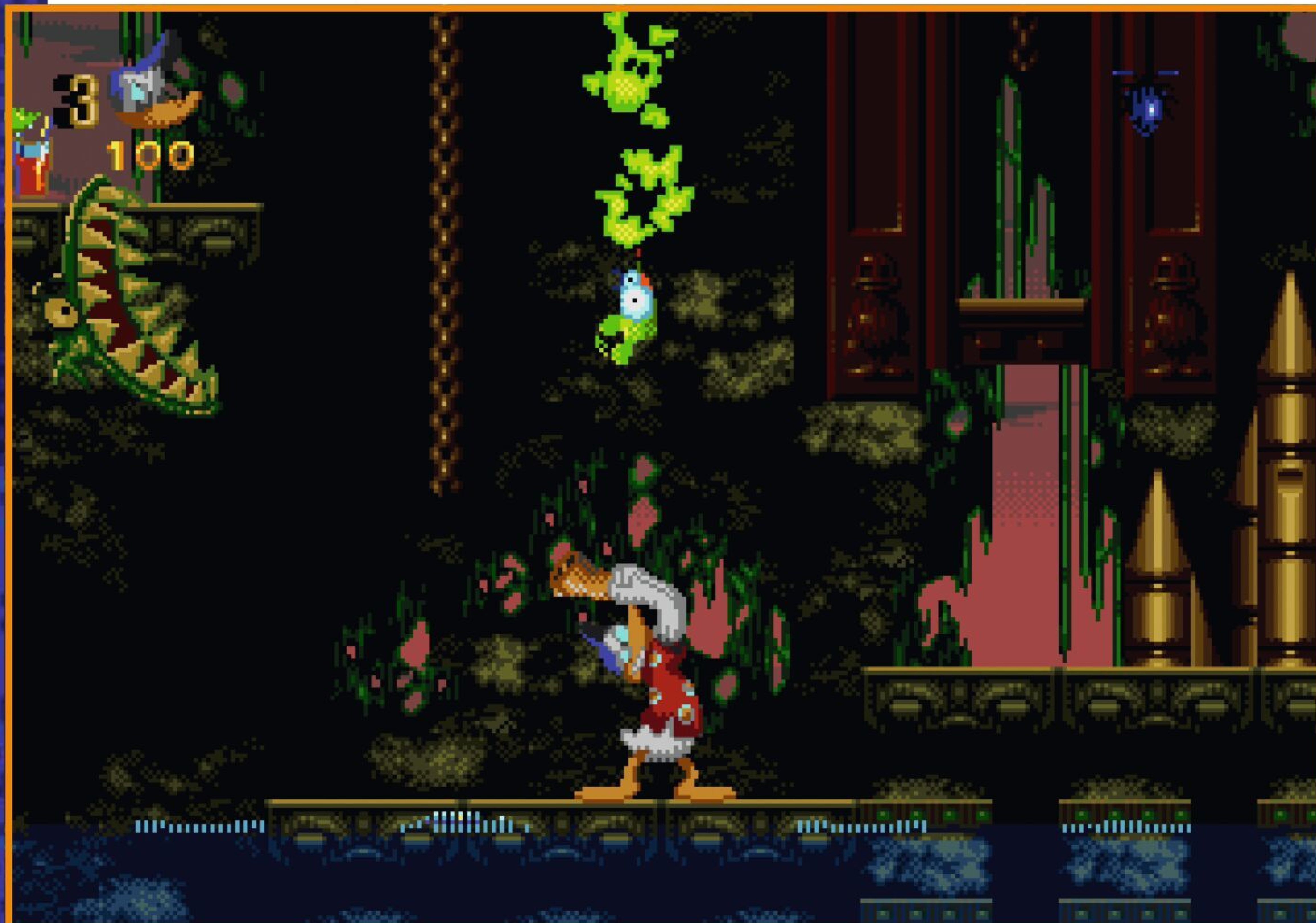
Patrick Gilmore drückt es so aus: „Zu dieser Zeit war Disney weder für Mega Drive noch für Super Nintendo ein lizenzierter Publisher. Bis zu diesem Zeitpunkt hatten wir Spiele für den PC und Spiele mit lizenzierten Publishern gemeinsam entwickelt. Um ein Spiel auf der Konsole zu veröffentlichen, hätten wir entweder die Verträge von Sega und Nintendo unterzeichnen oder einen Partner finden müssen, der für uns *Maui* veröffentlichte. Ich glaube, es gab eine Reihe von Interessenten, die von Disney aber alle die komplette Übernahme der Marketingkosten forderten, was Disney ablehnte. So kam nie ein Deal zustande."

> »KEINER VON UNS AHNTE, DASS ES IN EINEM UNTERNEHMEN WIE DISNEY EIN PROBLEM WAR, DAS FERTIGE SPIEL ZU VERÖFFENTLICHEN.«
> **PATRICK GILMORE**

Also wurde das in den USA produzierte Spiel Mega-Drive-exklusiv für den europäischen und brasilianischen Markt veröffentlicht. Doch in Europa wurde es kaum beworben. Entsprechend bescheiden fielen die Verkaufszahlen aus. Das Team war entsetzt.

„Ich wurde zu einem Treffen mit Steve McBeth eingeladen, dem Leiter von Disney Consumer Products North America und ersten President von Disney Interactive", fährt Patrick Gilmore fort. „Er sagte mir, dass sie alles versucht hätten, einen Publisher zu finden, der einen Teil des Risikos auf sich nimmt. Er sagte, er halte es für ein wirklich großartiges Spiel, und dass wir das Ziel erreicht hätten, ein Originalprodukt zu entwickeln, das Disney würdig ist. Er sehe aber keinen Weg, es in den USA zu veröffentlichen, aber sie würden *Maui* nicht aufgeben." Was man eben so sagt, wenn man ein komplettes Team enttäuscht. Patrick ist noch heute fassungslos: „Wir haben uns immer nur darum gekümmert, dass das Spiel Spaß macht. Keiner von uns kam auf die Idee, dass es in einem Konzern wie Disney eine Herausforderung darstellen würde, das fertige Spiel auf den Markt zu bringen."

Im Jahr 1996 beschloss Disney Interactive, das Originalspiel – genauer gesagt dessen brasilianische Variante, die etwas verbessert war – auf dem PC zu veröffentlichen. Unabhängig von Modul-Produktionsverträgen und Vertragsabschlüssen mit Publishern machte sich das Team daran und verbesserte die Originalgrafik. Außerdem konnten sie die ursprünglich komponierten Musikstücke verwenden, bevor diese auf den Sega-Soundchip herunterkonvertiert worden waren. Die PC-Version bekam in den USA sogar eine eigene Werbekampagne. Doch wieso wurde der Name des Spiels in *Maui Mallard in Cold Shadow* geändert? „In Europa war man fest davon überzeugt, dass Donald Duck ein Hauptverkaufsargument war, also wurde dort das Spiel als *Donald in Maui Mallard* vermarktet", antwortet Craig. In den USA war man jedoch der Meinung, dass Donald als Figur zu kindlich für das anvisierte Gaming-Publikum war





» [Mega Drive] Grafisch wird der Titel dem Ruf von Disney gerecht.

» [Mega Drive] Diese kleinen Jungs haben Sägeblatt-Jojos.

und dass die Einführung einer neuen Marke einen größeren Wert hätte. Nach vielen Marketing-Meetings wurde entschieden, dass der Franchise-Name *Cold Shadow* lauten würde."

„Das war der dritte Name für das Spiel", erinnert sich John. „Wir wollten, dass die PC-Version einen Neuanfang darstellt, und hatten eine neue Reihe von Titeln von Disney Interactive für den PC angekündigt. Also beschlossen wir, *Maui Mallard* in *Bad Mojo* oder *Mojo Rising* umzubenennen, als Hinweis auf Voodoo und die verwunschene Insel. Jemand bei Disney hatte allerdings das Gefühl, dass ‚Mojo' sexuell assoziiert werden könnte."

Zur selben Zeit kaufte Nintendo die Rechte am Spiel von Disney Interactive und veröffentlichte Ende 1996 die SNES-Version in Nordamerika, wobei der Titel und das Cover von der PC-Edition übernommen wurden. Die NTSC-Versionen des Spiels für SNES und Mega Drive wurden in den USA erst im August und November 1996 fertig, ein ganzes Jahr nach den PAL-Versionen. Die japanische wurde im Oktober 1996 fertiggestellt.

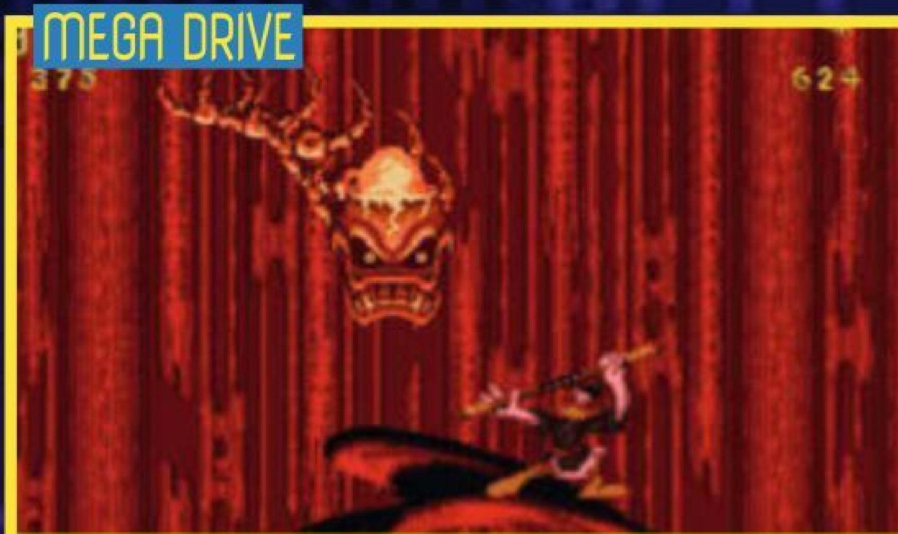
Trotz der Veröffentlichung von *Maui Mallard* auf Windows und US-SNES geriet es in Vergessenheit. Die Spieler konzentrierten sich auf die PlayStation, Sega auf den Saturn. Obwohl *Maui* in der US-Presse und auf der CES Anfang 1996 für das Mega Drive angekündigt wurde, erschien es nie als Modul. Lediglich die Sega-Channel-Abonnenten bekamen Zugriff darauf. „Die Firma war sich nicht sicher, ob sie es in den USA überhaupt veröffentlichen wollte", schließt Assistant Producer David Bergantino. „Als sie sich schließlich dazu durchgerungen hatte, lag der 16-Bit-Markt im Sterben. Wäre es früher erschienen, wäre es unserer Meinung nach ein Bestseller geworden!"

2019 wurde die PC-Version des Spiels auch auf Steam veröffentlicht. Endlich kann *Maui Mallard* ein breites Publikum erobern! Patrick Gilmore gibt dazu eine philosophische Einschätzung: „Ich glaube an das Wissen, dass nichts Gutes für immer begraben bleibt." *

Danke an John Fiorito, Patrick Gilmore, David Bergantino, Craig Allen, Sue Shakespeare, Kurt Dumas, Patrick Collins, Mat Sneap und Jon Williams für das Teilen ihrer Erinnerungen.

DOPPELSCHLAG

EUROCOMS PROGRAMMIERER JON WILLIAMS UND PRODUZENT MAT SNEAP ÜBER DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN SNES UND MEGA DRIVE.



JON: „Wir hätten die SNES-Fassung nie zeitgerecht fertigbekommen, wenn wir uns auf die Pünktlichkeit der Amerikaner verlassen hätten. Deshalb unterscheiden sich beide so stark."



MAT: „Es war einfach keine Zeit, abzuwarten, was die Amerikaner machen, und das dann zu portieren. Sie schickten uns einfach einen Haufen Mega-Drive-Grafiken, verbunden mit den besten Wünschen für unsere SNES-Version."



JON: „Wir hatten das originale Design-Dokument, aber das Disney-Team machte zwischendurch viele Änderungen. Wir mussten einen Weg finden, um in kürzester Zeit einen lustigen Bonus-Level zu schaffen."



MAT: „Die Grafiken wurden neu gezeichnet, weil wir mehr Farben und andere Größenverhältnisse hatten. Die SNES-Pixel waren breiter und deshalb klappte der Effekt vom Mega Drive nicht."



JON: „Dieser Sprint fehlt, glaube ich, auf dem SNES, weil es technische Grenzen bezüglich der Spritegröße gab."



MAT: „Ich bin nicht sicher, wahrscheinlich war es einfach Zeitmangel. Einige unserer Fristen waren extrem knapp."



JON: „Ich sah auf dem Mega Drive zum ersten Mal diesen Frosch und fragte mich, wie wir den auf dem SNES umsetzen sollten. Dann wurde die Mega-Drive-Version geändert, aber das bekamen wir zu spät mit."



MAT: „Jon und ich arbeiteten wie irre an dem Frosch. Er schlief in einer Nacht auf seiner Tastatur ein und schaffte es, dabei mit der Nase eine Linie von zufälligen Blöcken quer durch einen Level zu zeichnen.

MAKING OF

Skull & Crossbones


» Bridget Erdmann hat für das Spiel die Titelgrafiken und Animationen erstellt.


» Bob Flanagan, Entwickler und Programmierer.

AHOI IHR LANDRATTEN! BOB FLANAGAN UND SEINE KAMERADEN LADEN EUCH AUF IHR PIRATENSCHIFF EIN UND SPINNEN SEEMANNSGARN VON VERWEGENEN ABENTEURERN, VERGRABENEN SCHÄTZEN UND VORLAUTEN PAPAGEIEN.


» Mike Hally, Co-Designer von *Skull & Crossbones*.





FAKTEN

- » **PUBLISHER:** ATARI GAMES
- » **ENTWICKLER:** ATARI GAMES
- » **ERSCHIENEN:** 1989
- » **PLATZFORM:** AUTOMAT, DIVERSE
- » **GENRE:** SCROLLENDES BEAT-EM-UP

Bob Flanagan fühlte sich, als müsste er über die Planke gehen. Nach einem Jahr Arbeit an *Skull & Crossbones*, einer ambitionierten Hommage an die Piratenfilme seiner Jugend, blickte er auf die Testgruppe vor ihm. Sie war einbestellt worden, um ihre Meinung zu seinem Spiel abzugeben, bevor es in die Spielhallen kam. Doch manche ihrer Äußerungen ließen seinen Mut sinken.

„Ich glaubte, dass ich einige der genannten Probleme lösen konnte, bevor die zweite Gruppe kam", sagt Bob. „Ich hätte es besser wissen sollen. Durch das überengagierte Herumschrauben machte ich es komplett kaputt. Ich war mental so am Ende und so enttäuscht von mir selbst, dass ich im Flur anfing zu heulen. Es war meine erste Projektleitung und ich fühlte mich für alles und jeden verantwortlich – das lastete schwer auf meinen Schultern!"

Bob war 1984 zu Atari gestoßen und hatte bei vielen der großen Hits der 80er mitgearbeitet, darunter *Paperboy*, *Marble Madness* und *Gauntlet*. Nun wollte er selbst das Ruder in die Hand nehmen. „Niemand hatte mich dazu genötigt", erzählt er. „Ich wollte einfach sehen, ob ich es hinbekomme."

So kam es, dass Bob ein detailliertes Dokument verfasste, in dem das Konzept von *Skulls & Crossbones* nachzulesen war, und wie man daraus einen Automaten machen konnte. „Ich erwähnte *Double Dragon* und *Street Figh-*

» [Spielhalle] Unter Deck wartet fette Beute.



» [Spielhalle] Ihr spielt entweder als Red Dog (roter Hut) oder als One-Eye (ratet mal).





» [Spielhalle] Dieser böse Magier macht am Ende der Levels gerne den Abgang.



» [Spielhalle] Die Wachen der spanischen Burg sind gut bewaffnet.

8-BIT-KORSAREN

CARLETON HANDLEY ÜBER DIE C64-UMSETZUNG.

Auch wenn *Skull & Crossbones* in den Spielhallen nur mäßigen Erfolg hatte, wurde der Titel für diverse Homecomputer umgesetzt, zumeist vom Studio Walking Circles. Wir sprachen mit deren Programmierer Carleton Handley. „Ich habe die C64-Version gemacht. Wir bekamen einen Automaten zur Verfügung, spielten den gesamten Titel durch und machten Notizen. Damals konnte man beim Durchspielen noch nicht so einfach Screenshots anfertigen. Ich wusste, dass ich wegen der Begrenzung bei den Sprites keinen Koop-Modus würde implementieren können, was eine Schande ist.“ Die NES-Fassung, die von Tengen kam, hatte diesen Modus allerdings und wurde – untypisch für jene Zeit – von einigen der Mitgliedern des ursprünglichen Automatenteams erstellt, darunter Bob und Mike.

ter, die damals sehr angesagt waren“, erklärt er. „Ich wollte Elemente dieser Titel mit denen aus Piratenfilmen mit Errol Flynn verbinden, die ich großartig fand. Die Action darin war einfach klasse – diese epischen Kämpfe mit den Kronleuchtern und alledem! Das sollte der Spieler auch irgendwie machen dürfen.“

Der Spieler konnte sich entweder als One-Eye oder als Red Dog auf dem Land- und dem Seeweg vorankämpfen, immer hinter einem gestaltwandelnden Magier her, der die Beute der beiden verschleppt hatte. Und da kein waschechtes Piratenspiel ohne Fechtduelle auskommt, beauftragte Bob die Grafikerin Bridget Erdmann mit deren Animation.

Bridget erinnert sich: „Irgendwer hatte so ein antikes Schwert mit ins Büro gebracht, aber da niemand es kunstvoll schwingen konnte, war es als Referenz für mich denkbar ungeeignet. Also las ich Bücher über das Fechten, um die Bewegungsabläufe kennenzulernen und dem Spieler das Gefühl zu geben, dass er tatsächlich begabt war. Ich wollte nicht, dass die Figuren einfach nur aufeinander eindreschen.“

Weitere Inspirationsquellen kamen von den Filmen *Die Schatzinsel* und *Jason und die Argonauten*, wobei die bahnbrechende Stop-Motion-Animation der Skelette von Ray Harryhausen in Letzterem offensichtliche Parallelen zur Videospielgrafik aufwies. Derartige Gerippe tauchten dann auch in *Skull & Crossbones* auf. „Ich kam aus der Filmanimation, sodass die Arbeit an Videospielen für mich erstmal ein Schock war – so wenige Bilder pro Animation und so wenige Farben!“, zeichnet Bridget ihre damalige Überraschung nach. „Zudem war der Speicher begrenzt und die Grafiken mussten klein sein. Für heutige Grafiker wären diese Limitierungen bestimmt zu groß.“

> » Diese epischen Kämpfe mit den Kronleuchtern und alledem – das sollte der Spieler auch machen dürfen. «
>
> **Bob Flanagan**

Trotz dieser technischen Restriktionen schufen Bridget und die anderen Grafiker elegante Schwertkämpfe, in denen die Treffer sogar mit kleinen Blutspritzern verdeutlicht wurden. Wir fragen Bob, ob Atari wegen des Bluts Bedenken anmeldete – schließlich sprechen wir von der Zeit vor *Mortal Kombat* und Ähnlichem. „Ja, tatsächlich!“, lacht er. „Ich war immer stolz auf meine gewaltfreien Spiele gewesen, aber bei diesem musste es ein klein wenig sein. Wenn das Schwert den Körper des Feindes traf, musste man sehen, wo – und zwar durch den Blutspritzer. Es gab die Trefferzonen Rumpf, Arme, Beine und Kopf… allerdings nicht die Leistengegend!“

Auch ohne die Möglichkeit, dem Gegner das Schwert dorthin zu stoßen, wo es besonders wehtat, machten die Kämpfe auf den Schiffen jede Menge Spaß, sowohl an als auch unter Deck. An Land müsst ihr euch durch eine gut verteidigte spanische Burg kämpfen, bevor ihr gegen Ninjas antretet. Moment, Ninjas? Wir erinnern uns an keinen Piratenfilm mit den japanischen Meuchelmördern! Bob grinst: „Jedes Mal, wenn ich das Spiel ansehe, denke ich: Was zum Geier habe ich mir dabei nur gedacht? Was habe ich geraucht?“ Mike Hally, der gemeinsam mit Bob für die Produktion des Titels verantwortlich war, hat eine mögliche Antwort. „Ninjas bewegen sich elegant und haben schicke Waffen. Wir wollten einfach ein wenig Abwechslung.“

Skull & Crossbones erlaubte es zwei Spielern gleichzeitig, dem Piratendasein zu ▶



frönen, wobei euer Verbündeter am Ende jedes Levels zum Widersacher wurde, wenn es um die Aufteilung der Beute und eines ganz speziellen Schatzes ging. „Dieses Spielelement resultierte aus meiner Arbeit an *Gauntlet*", erläutert Bob. „Da arbeiten die Spieler eigentlich zusammen, aber es gibt auch Wettbewerb. Bei *Gauntlet II* hatten wir die Schatzkammern, wo man zwar nicht direkt gegeneinander antritt, aber sich dennoch ein Wettrennen um den Schatz liefert. Bei *Skull & Crossbones* wollten wir von Anfang an, dass die Spieler sich um den Schatz duellierten. Das macht sehr viel Spaß, weil man eben nicht gegen eine KI, sondern gegen einen echten Spieler antritt."

» Ich kam aus der Filmanimation, sodass die Arbeit an Videospielen für mich erstmal ein Schock war. «

Bridget Erdmann

Die Duelle am Levelende sind ein Highlight des Spiels, das an anderen Stellen zu wenig ausgestaltet ist, wie Bob eingesteht. Dies gilt auch für die Papageien, die die Protagonisten begleiten, mit schönen Animationen herumflattern und endlose Tiraden geistreicher Piratensprüche krächzen. Für den Spielverlauf sind sie allerdings kaum von Bedeutung. „Ursprünglich sollten sie schon Verwendung finden", erklärt Bob. „Und zwar als Hilfestellung, falls ihr einmal nicht weiterkommt. Die Papageien hätten euch dann die Richtung angezeigt oder einen vergrabenen Schatz, der noch nicht gehoben wurde. Wir planten eine komplette künstliche Papageien-Intelligenz, aber wir hatten leider keine Zeit dafür. Die Zeit ist der größte Feind des Programmierers."

Doch nicht nur bei den Papageien wurden Kompromisse gemacht. Bob hatte zuerst geplant, die Feinde lernfähig zu machen, sie sollten ihren Kampfstil an die Schwertkünste des Spielers anpassen. Nachdem er einen wissenschaftlichen Artikel über künstliche Intelligenz gelesen hatte, hatte er einen Algorithmus geschrieben, der diese Anpassung automatisch vornehmen konnte. „Das war wirklich cool", sagt er. „Statt die gleiche Taktik immer und immer wieder anzuwenden, hätte der Spieler seinen eigenen Stil konstant anpassen müssen, um die Feinde zu schlagen. Wir hatten das Feature in frühen Testversionen integriert. Damals hatten wir in den Testgeräten sogar Videokameras eingebaut und die Spiele aufgezeichnet. Als wir die Videos sichteten, stellten wir fest, dass die Spieler das System gar nicht wollten. Sie wollten auf Knöpfe dreschen und nicht denken müssen. Ich habe diese Lernfähigkeit deshalb nur bei den Bossen dringelassen – und ein wenig abgeschwächt."

Es gab weitere Kompromisse. Bob spricht begeistert über seine Ideen, den Schwertkampf theatralischer zu gestalten, über Duelle, während man Stufen hinaufläuft, über Sprünge von Balkonbrüstungen oder über Schwünge an Kronleuchtern. All diese Einfälle wurden jedoch nie umgesetzt. Als *Skull & Crossbones* dann fertig war, wurden nur etwa hundert Automaten hergestellt, schätzt er. „Ich habe danach auch nie wieder eine Chefrolle angenommen", seufzt Bob. „Ich wollte, dass jemand anderes die Leitung übernahm. Das lag mir einfach nicht."

Wir wollen wissen, ob das Team sich durch die lange Beschäftigung mit dem Thema auch selbst manchmal wie Piraten gefühlt hat. „Wir hatten zumindest Piratenhüte", lacht Bob. „Die haben wir gelegentlich im Büro getragen." Bridget fügt hinzu: „Ich weiß noch, wie die Stimme meines Chefs, der auch den Papagei vertont hat, alle Kollegen in den Wahnsinn getrieben hat." Und Mike erinnert sich: „Wir haben zu der Zeit schon viel Piratensprache gesprochen. Und die war nicht immer ganz jugendfrei!" *

Vielen Dank an Mike Hally für das Entwurfsdokument sowie an Martyn Carroll für die zusätzliche Unterstützung.

ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

MARBLE MADNESS (IM BILD)
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1984

GAUNTLET
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1985

XYBOTS
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1987



SEITENSPRÜNGE

AUF WELCHEN PLATTFORMEN LOHNT SICH DER BEUTEZUG?



COMMODORE 64

Obwohl diese Umsetzung schöne Sprites und grandiose Musik aufweist und damit immer noch besser ist als die meisten anderen Ports, sind die Kämpfe schwerfällig und die Spielmechanik ist träge.



ZX SPECTRUM

Indem dieser Titel 128 KB nutzt, profitiert er von der netten Musik und relativ kurzen Ladezeiten. Ansonsten ist das Spiel eine Nummer zu groß für den Spectrum, die Figuren und das Scrolling ruckeln entsprechend.



SCHNEIDER CPC

Dieser Port ähnelt der Spectrum-Fassung stark. Auch wenn die Sprites farbiger und dadurch lebendiger sind, leidet sie unter denselben technischen Problemen und Rucklern. Versucht es lieber mit *Corsarios* von Opera Soft!



» [Spielhalle] Diese Ninjas stellen eure Schwertkampfkunst auf die Probe.





» [Spielhalle] Unter Deck warten vollbusige Damen und Fässer voller Grog.



» [Spielhalle] An den Skeletten zeigt sich der Einfluss des Filmklassikers *Jason und die Argonauten*.



» Fechtduelle, Papageien und Truhen voller Gold: Diese Werbung könnte piratiger kaum sein.

» Im ursprünglichen Entwurf waren Levels auf einem Wikingerschiff, im Kolosseum und auf einem Raumschiff geplant.



PC/DOS

Statt von den ST/Amiga-Versionen portiert worden zu sein, hat die DOS-Fassung den CPC-Port als Grundlage. Folglich gibt es keinen Koop-Modus – zwei Spieler kommen nur abwechselnd an die Reihe.



ATARI ST

Grafisch ist diese Konvertierung dem Automaten am ähnlichsten. Das Gameplay hingegen ist … sagen wir einfach: die Antithese der Piraterie. Der Automat macht Spaß, diese Version ist einfach nur anstrengend.



AMIGA

Wie so oft ist dieser Port sehr ähnlich zur ST-Fassung. Allerdings hat man eine größere Bildfläche, sodass mehr von der Szenerie gleichzeitig zu sehen ist. Beide Versionen haben bessere Musik, als sie verdienen …



NES

Diese interessante, aber recht eigenwillige Umsetzung ist strikt in 2D gehalten. Ihr könnt außerdem zusätzliche Waffen wie Dolche oder Musketen aufnehmen. Es gibt ein Inventar sowie einen Splitscreen-Modus.

TAPPER

IN DEN SPIELHALLEN DER 1980ER GING ES NICHT NUR UM DAS ZERSCHIESSEN VON ALIEN-RAUMSCHIFFEN. BIERPRODUZENT ANHEUSER-BUSCH BETEILIGTE SICH AN DIESER ZACKIGEN KNEIPEN-ACTION. EUER LIEBLINGSTIER IST DER ZAPFHAHN? DANN LOS!





» [Arcade] Nun wird es hektischer.



» [Arcade] Am besten zuerst das Leergut abfangen.



» Ian hatte den Ruf, der Maschine Tricks zu entlocken, die andere nicht kannten! «

DAVID J. ANDERSON



» [Arcade] *Tapper* ist schnell erlernt.

Scott Morrison und Steve Meyer von Marvin Glass Associates (MGA) entwarfen *Tapper* zunächst als einfaches Konzept, in dem der Spieler die Rolle eines gestressten Wirtes übernimmt, um Getränke über eine rutschige Theke Richtung durstige Kunden schlittern zu lassen. Ausgangspunkt war ein Charakter namens Domino Man, der zuvor in einem gleichnamigen Puzzlespiel vorkam. Stil und Look entsprachen einer authentischen klassischen amerikanischen Bar.

MGA und Bally Midway mochten die Idee. Die Lizenzabteilung von Bally schlug vor, das Spiel an die offizielle Lizenz einer populären Brauerei zu koppeln. Es war eine große Gelegenheit, den potenziell lukrativen Bar- und Kneipenmarkt zu erobern. Sowohl der maßgeschneiderte Automat als auch das Thema des Spielkonzepts sprachen dafür. Und so konnte tatsächlich Budweiser-Brauer Anheuser-Busch als Lizenzgeber gewonnen werden.

Der Spielscreen verfügt über vier Theken, jeweils mit einem Fass an einem Ende und einer Tür am anderen Ende. Kunden treten durch die Türen ein und verlangen Bier, sich langsam in Richtung der Fässer bewegend. Der Spieler steuert einen Wirt, der das Bier zapfen und es den Kunden zuschieben muss. Das Drücken des Joysticks nach oben oder unten bewegt den Wirt zwischen ein einzelnen Theken. Wenn der Zapfhahn heruntergezogen wird, bewegt er sich sofort zum Fass (wenn er nicht schon dort steht) und zapft ein Glas.

In jeder Bar müssen alle Kunden mit einem vollen Glas bedient werden. Sollten sie trocken bis zum Fass gelangen, wird der Wirt unsanft über die Theke gezogen und aus seinem eigenen Laden geworfen. ▶



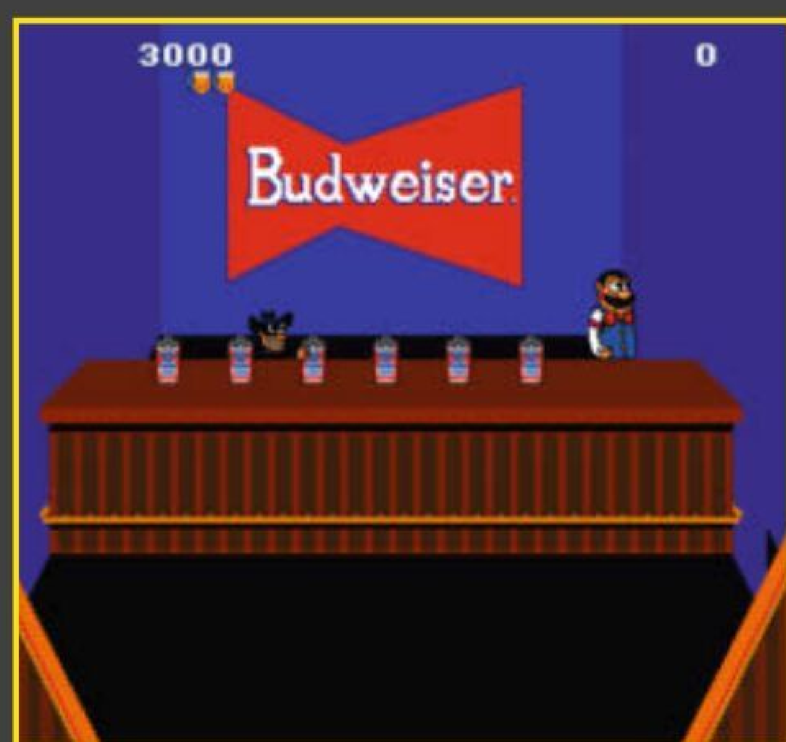




» [Arcade] Kein Kunde wird gern übersehen.

BIERKÖNIG WERDEN

Tipps für glückliche Kunden.



BONUSLEVEL

■ Erscheint nach zwei Cowboy-Levels, drei Sport-Levels und vier Space/Punk-Levels. Wird zunehmend schwer, da sich die Dosen immer schneller bewegen. Gutes Sehvermögen wird mit einem Bonus von 3.000 Punkten belohnt.



AUFTRITT DER TÄNZERINNEN

■ Sobald genug Trinkgeld gesammelt ist, erscheint ein Trio von Tänzerinnen oben auf dem Bildschirm und lenkt einen Teil der Kundschaft ab. Die zuschauenden Kunden bleiben zwar stehen, ignorieren aber auch alle anfliegenden Bierkrüge.



PUNKTE SAMMELN

■ Der erste Level ist der ruhigste und kann geschickten Spielern eine erkleckliche Punktebeute einbringen. Zwar bringt jeder bediente Kunde auf dieser Stufe nur 50 Punkte, dafür ist das Einsammeln des Leerguts das Doppelte wert, solange noch Trinkgeld zu ergattern ist.



BEWEGUNGSTALENT

■ Sowohl Trinkgelder als auch Leergut können präventiv eingesammelt werden, indem man die Theke hinunterrennt, um sie zu ergreifen. Ein kurzes Ziehen des Zapfhahns befördert den Wirt wieder ans Fass, egal von welchem Punkt der Theke.



THEKEN-WARP

■ Gerade in späteren Levels wichtig: An der untersten Theke den Joystick nach unten drücken, um an der obersten Theke zu landen. Das funktioniert natürlich auch umgekehrt und kann wertvolle Sekunden sparen.



EIN KRUG ISCH' G'NUG

■ Es ist wichtig zu beobachten, wie viele Kunden an der Tür am Ende der Theke erscheinen. Jedes überzählige volle Glas schlittert an ihnen vorbei und zerspringt, was das Spielende beschleunigt. Mitzählen ist daher ständig erforderlich.



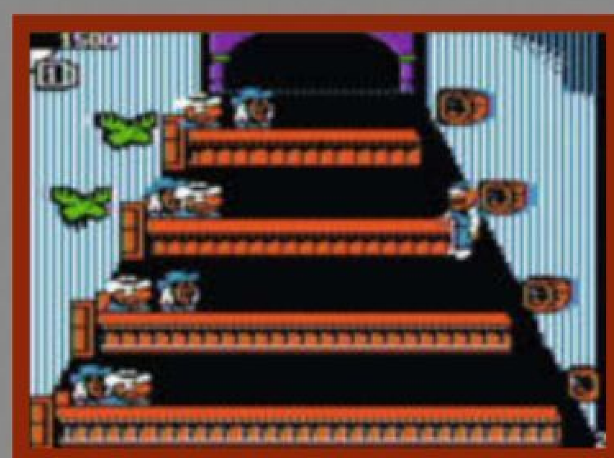
KONVERTIERUNGEN

Ein kurzer Blick auf die Heimcomputer-Versionen.



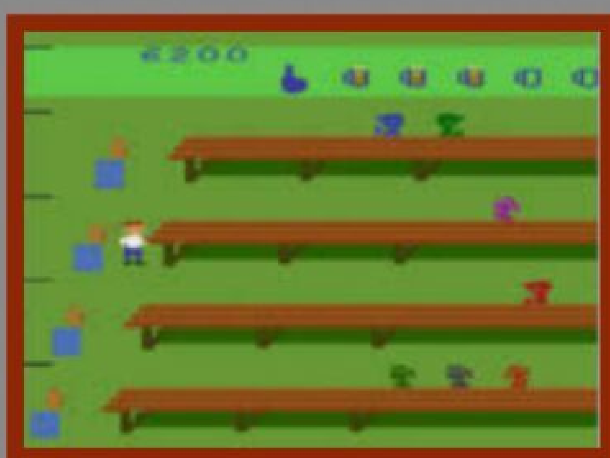
SCHNEIDER CPC

Das CPC-*Tapper* stammt von Sega/U.S. Gold und Amsoft und wurde von Pepsi gesponsert. Das Kneipenchaos zeigt sich auf dem Computer gut präsentiert, doch die Steuerung ist hakelig. Auch die Spielgeschwindigkeit ist niedriger als die des Originals.



APPLE II

Diese Fassung ist detailliert, besonders das Stadion mit strahlend blauem Himmel und den altmodischen Bierwagen. Keine schlechte Leistung auf dem Uralt-Computer, dennoch eine der schwächsten Umsetzungen.



ATARI 2600

Besticht durch bunte Grafik und Details und spielt sich gut. Der Wirt kann aber nur zwei Biere gleichzeitig servieren, was das Spiel ausbremst. Es gibt auch keine Trinkgelder. Alle vier Theken sind vorhanden. Serviert wird Limonade von Mountain Dew.



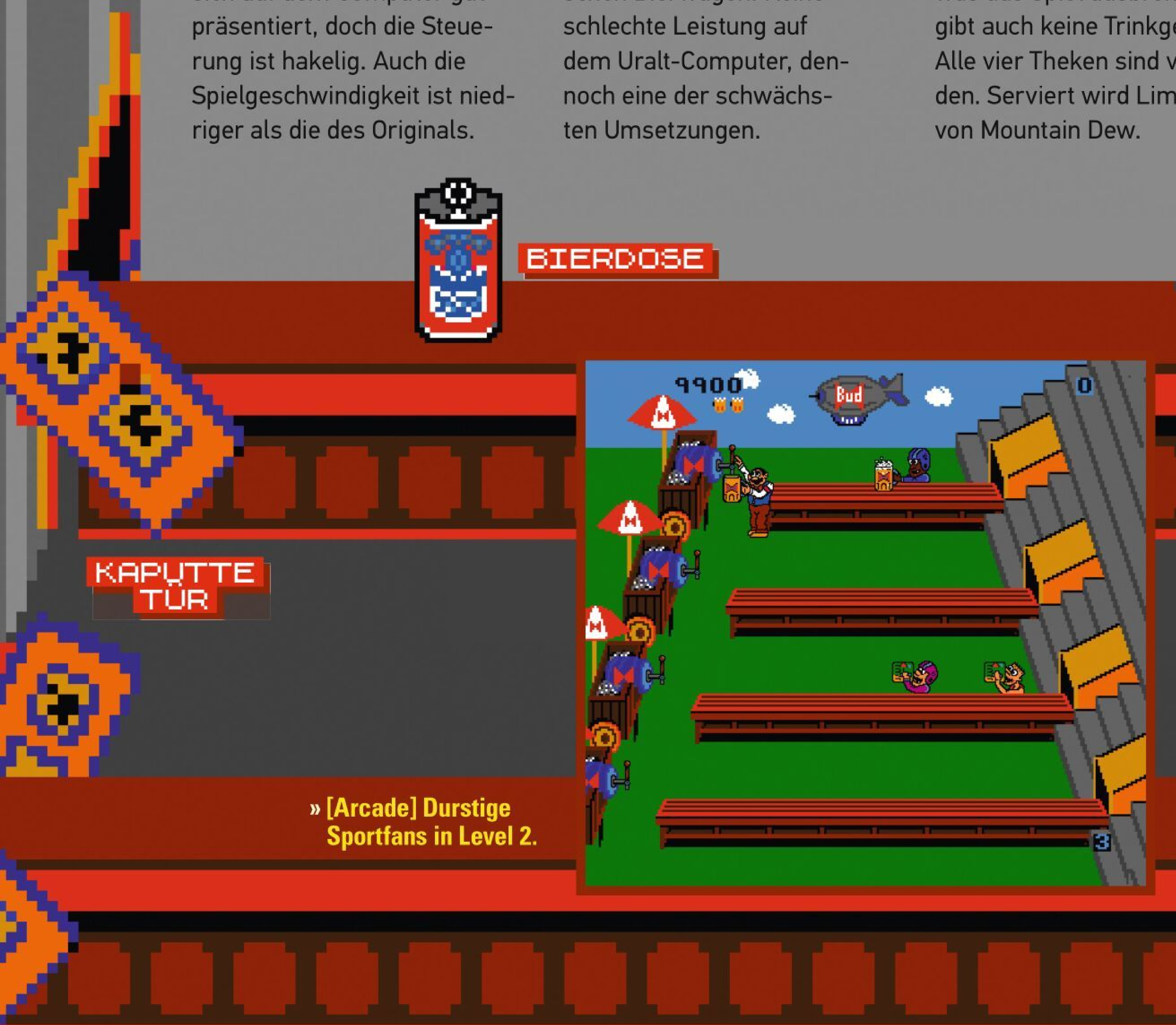
ATARI 8-BIT

Der Wirt zapft Root Beer und bewegt sich ziemlich schnell. Auch wenn die Grafik etwas verwaschen ist und das Bonusspiel mit nur fünf Dosen auskommen muss, ist dies eine unterhaltsame Portierung der Arcade-Vorlage.



BBC MICRO

U.S. Gold hat die Hilfe des BBC-Micro-Spezialisten Micro Power in Anspruch genommen, trotzdem ist das Ergebnis enttäuschend. Die grelle Farbgebung ist schon anstrengend, aber noch schlimmer sind die schrille Musik und die pingelige Steuerung.



» [Arcade] Durstige Sportfans in Level 2.





» [Arcade] Da kommt Leergut!



» [Arcade] Der Hütchenspieler.











COLECOVISION
Coleco hat die Umsetzung selbst entwickelt. Leider beginnt die Konsole zu ächzen, sobald es etwas hektischer wird, was das Spiel eher zu einer Glücksprobe als zu einem Geschicklichkeitstest macht. Es gibt jedoch einen tanzenden Affen, das ist doch was!

COMMODORE 64
Das limitierte Gameplay des Originals wird in dieser grafisch feinen Fassung offenkundig. Die C64-Version ist wahrscheinlich die beste der 8-Bit-Umsetzungen, besonders, wenn man die superbe musikalische Begleitung berücksichtigt.

ZX SPECTRUM
Obwohl der Wirt anscheinend Tee statt Bier serviert, erreicht diese Version den ganzen Schwung und das Chaos des Arcade-Originals. Auch hier wurde die Steuerung leicht verändert, aber trotz einer noch härteren Schwierigkeitskurve ist dies eine respektable Umsetzung.

PC
Die CGA-Grafik und die krümeligen PC-Soundeffekte werden dem Original überhaupt nicht gerecht. Die Steuerung und das Tempo des Spiels sind jedoch genau nachgebildet. Insgesamt ein mäßig gelungener Versuch, das Arcade-Spiel nachzubilden.

▶ Das ist eine Art, das Bildschirmleben zu verlieren. Wer das Leergut nicht sammelt, bevor es von der Theke rutscht und zerbricht, verliert ebenfalls eines. Oder wenn ein volles Glas bis zur Tür durchrutscht, wo aber gar kein Kunde wartet.

Neben der traditionellen Cowboy-Bar gibt es ein Sportstadion (mit behelmten Kunden und Bierwagen). Als Nächstes wartet ein runtergekommener Punkschuppen, wo die Türen von ihren Scharnieren hängen. Der letzte Club befindet sich im Weltraum. Ist der Space-Bar-Gag hier eigentlich noch angemessen?

Die Cowboy- und Punk-Kneipen verfügen über ein Budweiser-Logo im Hintergrund, während im Stadion ein Bud-Zeppelin schwebt und in der Weltraumschänke entsprechend ein Bud-Raumschiff. Musik und Soundeffekte für den Automaten schrieb Rick Hicaro von MGA auf einem Synclevier-II-Synthesizer. Im Hintergrund laufen die Songs *Oh! Susanna* (komponiert von Stephen Foster), *Buffalo Gals* (traditionelles amerikanisches Volkslied), das Budweiser-Thema und *Can-Can* von Jacques Offenbach.

Für Arcade-Spiele typisch beginnt Tapper eher ruhig. Die durstige Kundschaft ist noch langsam und die joviale Atmosphäre kann sich nach und nach entfalten. Im Stadion drehen die Kunden Basketbälle auf dem Finger, spitzhaarige Punks bevölkern die verfallene Kneipe. Sind alle Kunden versorgt, gönnt sich der Wirt selbst ein bis zwei Gläser Gerstensaft, woraufhin er den leeren Krug in die Luft wirft. Manchmal fällt er ihm auf den Kopf. Solche kleinen Animationen sind willkommene Gags und lockern das zunehmend hektischer werdende Spiel auf.

In regelmäßigen Abständen hinterlassen die Kunden Trinkgelder auf der Theke, und zwar nach Austrinken einer bestimmten Anzahl von Bieren. Durch das Sammeln des Trinkgelds verdient der Spieler Extrapunkte und löst Unterhaltung auf der Bühne aus (etwa Tänzerinnen im Saloon oder Cheerleader im Stadion). Während die Darbietung aktiv ist, wird ein Teil der Kunden abgelenkt und vergisst, weiter auf den Wirt zuzugehen und volle Gläser zu verlangen.

Wie damals üblich, motiviert bei *Tapper* hauptsächlich die Jagd nach der Höchstpunktzahl. Nach manchem Level gibt es ein kleines Minispiel. Ein Hütchenspieler mischt darin sechs Bierdosen auf der Theke durcheinander, in einer lau- ▶



» [Arcade] Noch nix los.

»Wir trafen schwierige technische Entscheidungen!«

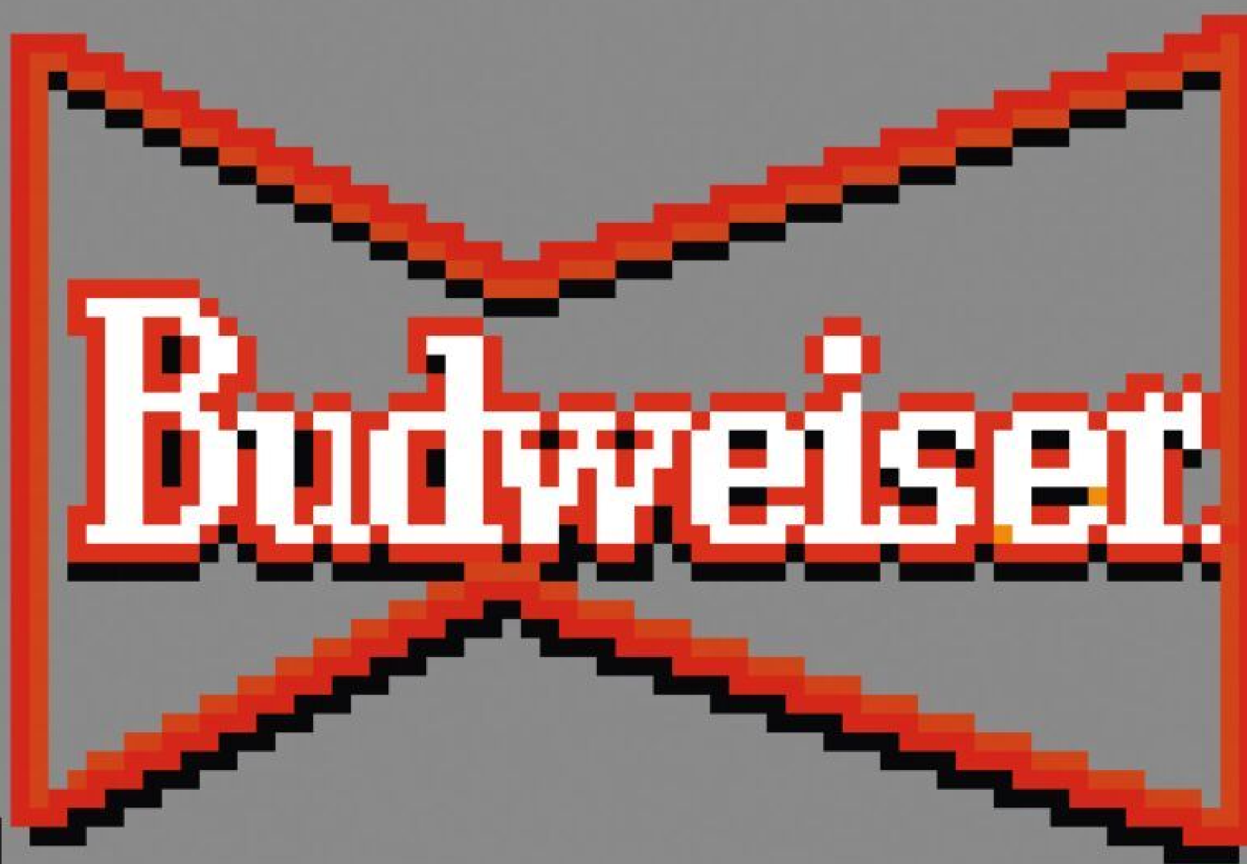
DAVID J. ANDERSON



BONUSDOSE



» [Arcade] Genau die Dosen beobachten.





» [Arcade] Eine lustige Zwischenanimation.

DURSTIGES ALIEN

TRINKGELD

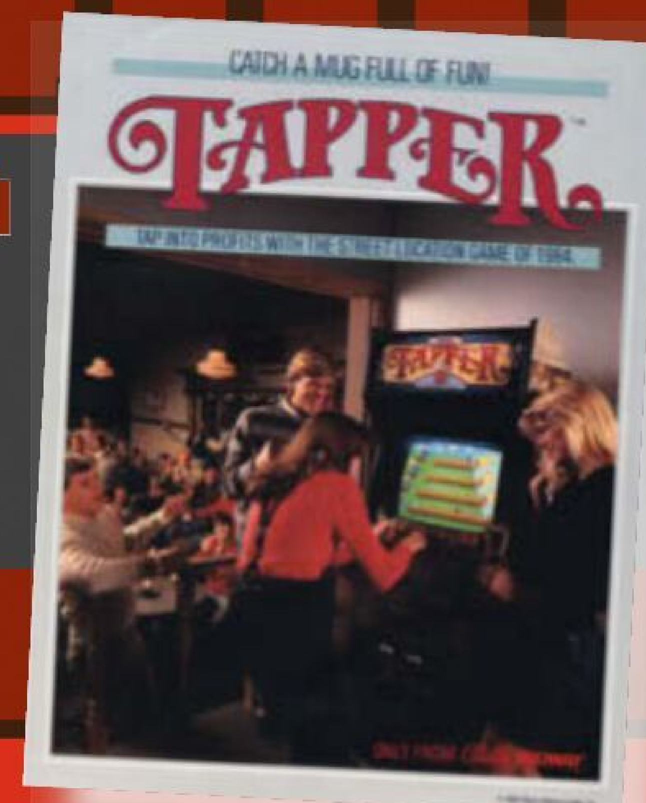
BETRUNKENER

LEERGUT

DURSTIGER

»Der größte Teil der Prozessorleistung und Zeit wird für die Klangerzeugung genutzt.!«

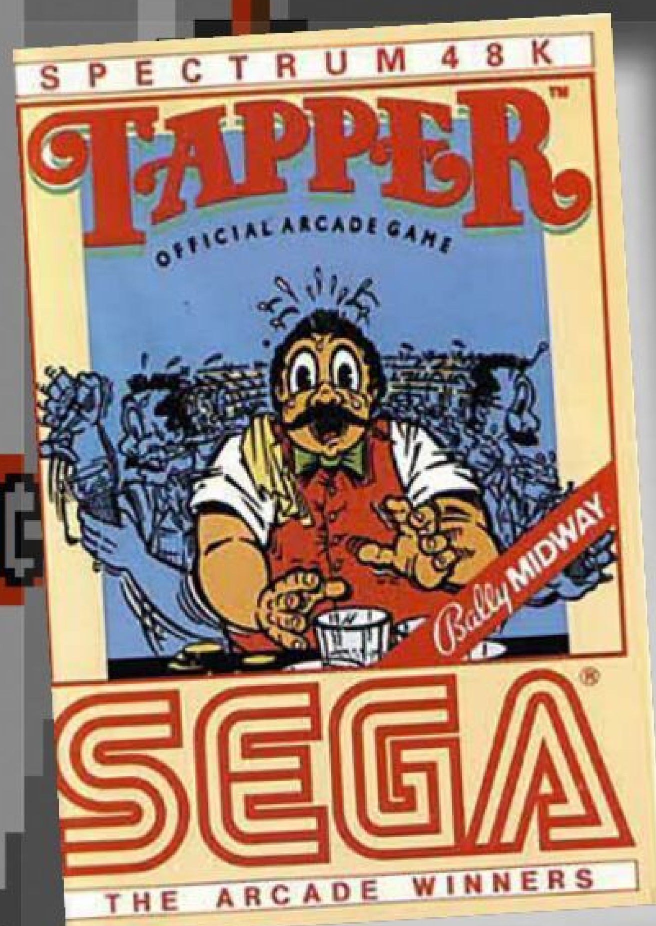
DAVID J. ANDERSON



ert der Maximalbonus von 3.000 Punkten. William Rosa stellte laut *Twingalaxies* am 16. Februar 2019 den Weltrekord mit 14.826.200 Punkten auf.

Die ursprünglich von Anheuser-Busch gesponserte Arcade-Version zierte ein Budweiser-Motiv. Die Automaten sollten an Bars verkauft werden, inklusive Fußstütze aus Messing und Getränkehaltern. Die ersten Geräte verfügten über authentische Budweiser-Zapfhähne, die später durch kleinere Plastikversionen mit dem Budweiser-Logo ersetzt wurden. 1984 folgte der neu gestaltete *Root Beer Tapper*, der speziell für Spielhallen entwickelt worden war, da die ursprüngliche Version als Werbung für Alkohol an Minderjährige ausgelegt wurde. *Root Beer Tapper* ersetzte den Wirt durch einen Barkeeper, der alkoholfreies Root Beer (in Deutschland früher mit „Kräuterbier“ oder „Wurzelbier“ übersetzt) serviert. In den frühen 1990er Jahren tauchte noch eine angeblich von der japanischen Alkoholfirma Suntory gesponserte Version auf.

Trotz seiner Beliebtheit gab es keine weiteren Arcade-Abenteuer des gestressten Wirtes. Dafür gab es zahlreiche Portierungen auf Heimsysteme. *Tapper* wurde auf Apple II, Atari 8-Bit, Atari 5200, Atari 2600, BBC Micro, ColecoVision, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum, IBM PC und Amstrad CPC portiert. *Root Beer Tapper* dagegen wurde in mehrere Compilations aufgenommen. Es war in der Nintendo-64-Version von *Midway's Greatest Arcade Hits* enthalten, ebenso in *Arcade's Greatest Hits: The Midway Collection 2* für PlayStation, *Midway Arcade Treasures* (PlayStation 2, Xbox, GameCube und Microsoft Windows) und *Midway Arcade Origins* (PlayStation 3 und Xbox 360). 2007 erschien es auf Xbox Live Arcade. Eine Neuinterpretation des Spiels für iOS, *Tapper World Tour*, wurde 2011 veröffentlicht. *





EIN INTERVIEW MIT DAVID J. ANDSERSON

So entstand die Spectrum-Version.



Ein Gespräch mit David J. Anderson, dem heutigen CEO der David J. Anderson School of Management. Er war damals für die ZX-Spectrum-Version verantwortlich.

RG: Wie bist du zu *Tapper* gekommen?
DJA: Ich hatte einen Vertrag bei Ocean/U.S. Gold, für die ich Konvertierungen von Atari- und C64-Titeln aus den USA und Arcade-Spielen geschrieben habe.

RG: Hast du zuvor viel *Tapper* gespielt?
DJA: Ja, in unserer örtlichen Spielhalle in meiner Heimatstadt in Schottland.

RG: Deine Spectrum-Version von *Kung Fu Master* basierte auf dem C64-Spiel. War das auch bei *Tapper* so?
DJA: Ich erinnere mich ehrlich gesagt nicht mehr, aber das ist gut möglich. In meinem Homeoffice hatten wir keinen Zugriff auf den Arcade-Automaten. Wir besuchten in London Spielhallen, verbrachten Stunden damit, zu spielen oder anderen beim Spielen zuzusehen. Es war damals so anders, eine Mischung aus Filmstudio-Büros, Spielhallen und überteuerten Hostessen-Bars.

RG: War noch jemand an der Spectrum-Version beteiligt?
DJA: Mein Mitarbeiter war Ian Morrison. Wir haben auch einige Schulfreunde engagiert, um an der Musik zu arbeiten. Ian hatte den Ruf, der Maschine Tricks zu entlocken, die andere nicht kannten!

RG: Wie lief die Programmierung ab?
DJA: Das Seltsame ist, dass *Tapper* auf dem Spectrum im Grunde ein Synthesizer-Algorithmus ist, der die Musik spielt. Der Spielcode läuft in den Prozessorunterbrechungen als Hintergrundprozess. Der größte Teil der Prozessorleistung und Zeit wird für die Klangerzeugung genutzt.

RG: Hat dich das fertige Spiel überzeugt?
DJA: Ja, wir waren begeistert, um ehrlich zu sein. Wir trafen schwierige technische Entscheidungen und waren sowohl begeistert als auch erleichtert, dass die Leute die harte Arbeit und das Können, die darin steckten, zu schätzen wussten. Das Spiel war wirklich schnell und flüssig. Das lag auch an der Entscheidung, den Bildschirm nicht doppelt zu puffern und keine maskierten Sprites zu verwenden.

RG: Würdest du etwas anders machen?
DJA: Ich denke, alles in allem haben wir mit der Plattform, die wir hatten, ein authentisches Arcade-Erlebnis für Fans geschaffen, die mit geringem Budget im Wohnzimmer spielen wollten.

Unser Dank geht an David für seine Zeit.







» [Arcade] *Tapper* kann anstrengend sein.

KLASSIKER-CHECK

SWIV

Mit Amiga und Atari ST kamen in der zweiten Hälfte der 1980er Jahre endlich Computerplattformen in die eigenen vier Wände, auf denen sich Arcade-Titel in Spielhallenqualität genießen ließen. Aber nur, wenn die Entwickler die Technik der Heimgeräte ebenso beherrschten wie den Automaten selbst. Auf das interne Random-Access-Team des 1988 gegründeten englischen Publishers The Sales Curve (der 2005 die *Tomb Raider*-Macher Eidos schlucken sollte) traf das zweifellos zu: Eine Handvoll junger Kreativer rund um Programmierer Ronald Pieket Weeserik und Grafiker Ned Langman sorgten für eindrucksvolle Umsetzungen japanischer Automaten. Beispiele waren das seitlich scrollende Taito-Beat-em-up *Ninja Warriors* oder die horizontale Tecmo-Ballerei *Silkworm*.

Das Besondere an *Silkworm*: Der feindlichen Armada aus modernen Jets, Panzern und Geschützen konnte der Spieler nicht nur im Sitz seines Kampfhubschraubers entgegentreten, sondern auch am Steuer eines wild um sich feuernden Jeeps. Der war zwar wegen seiner eingeschränkten Beweglichkeit dem Heli unterlegen und für Solisten kaum zu empfehlen, erwies sich aber im Koop als wohlfeiles Instrument im geräuschvollen Duett der Zerstörung.

Die Unterlegenheit des Landgefährts war es auch, die mitursächlich für die Perspektivänderung des von Random Access erdachten Nachfolgers war. Die Verlegung der Kamera in die Vogelperspektive und des Scrollings in die Vertikale näherte die Freiheitsgrade und damit Nützlichkeit der beiden Kampfvehikel einander an. Trotz sorgfältiger Konstruktion der zu durchquerenden Landschaften wurde allerdings erneut keine Ebenbürtigkeit erreicht: Allein im Jeep zogen nur die Hartgesottenen und Frustgestählten in das 1991 erscheinende, leicht futuristische Kriegsspektakel der Engländer. Was nicht heißen soll, dass der Heli-Einsatz frei von Schweiß und Tränen war.

Denn *SWIV*, wie die Entwickler ihren Nachfolger im Geiste zu *Silkworm* betitelten – Tecmo hatte eine Fortsetzung weder geplant noch lizenziert –, war sehr schwer. Es schickte die Spieler in eine rund 40 Minuten lange, ununterbrochene Schlacht, ohne Einzellevels, Ladepausen und Quicksaves und mit nur drei schnell verbrauchten Continues. Von ein paar Bossbegegnungen abgesehen zog das detailverliebte Schlachtfeld ungebremst unter Rädern und Rotor der Spieler vorbei, eine Unzahl von gepanzerten Fahrzeugen und Geschützen ins Bild schiebend, die in Zusammenarbeit mit der unablässig anstürmenden Luftwaffe des Feindes einen ansehnlichen Projektilsturm entfachten. Die grafische Pracht und die Vielzahl von Sprites auf dem Bildschirm erkaufte das Spiel allerdings mit einem eher beschaulichen, dafür aber stabilen Scroll- und Spieltempo.

In puncto Design und Präsentation hätte *SWIV* problemlos in der Spielhalle stehen können, dank seines Koop-Modus und der Größe der zu durchquerenden Welt erwies es sich aber auch als perfektes 16-Bit-Heimcomputer-Shoot-em-up. Vor allem der Abwechslungsreichtum der Szenerien motivierte zu immer neuen Einsätzen, zu immer konzentrierteren Versuchen, durch geschickten Einsatz von Schild-Item (das sich durch Beschießen auch als Smart-Bomb nutzen ließ) und Power-ups Stück für Stück weiterzukommen.

Und so ging es von gewaltigen Pyramiden in der Wüste bis zu geheimen Forschungsanlagen im arktischen Eis, von Magma spuckenden Vulkanen bis zu goldbraunen Feldern, in die Alien-Schiffe Kornkreise stempeln. Über ein Dutzend Schlachtfelder musste man durchqueren, bis nach bis zu 8.000 vernichteten Gegnern die letzte Bastion des Bösen in einem weißen Ball verglühte und – laut Abschlussbildschirm – die SWIV-Einheit aufgelöst und die Spieler in die Arbeitslosigkeit entlassen wurden. Dank zahlloser großartiger 16-Bit-Teams wie Random Access natürlich nicht für lange … *



Von Stephan Freundorfer

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Wie im Flug

Damals wie heute ist *SWIV* vor allem eins: ein gnadenloser Zeitfresser. Doch während des Niedermähens Abertausender Panzer, Jets und Kanonen und während des Vordringens in immer neue Regionen merkt man gar nicht, wie die Stunden vergehen. Die pausenlose und dennoch faire Action hält das Adrenalin durchgehend hoch, und die Vielfalt und Pracht der Umgebungen motiviert erheblich mehr, als das häufige Scheitern frustriert. Gerade kooperative Sessions beendet morgens oft der Hahn.



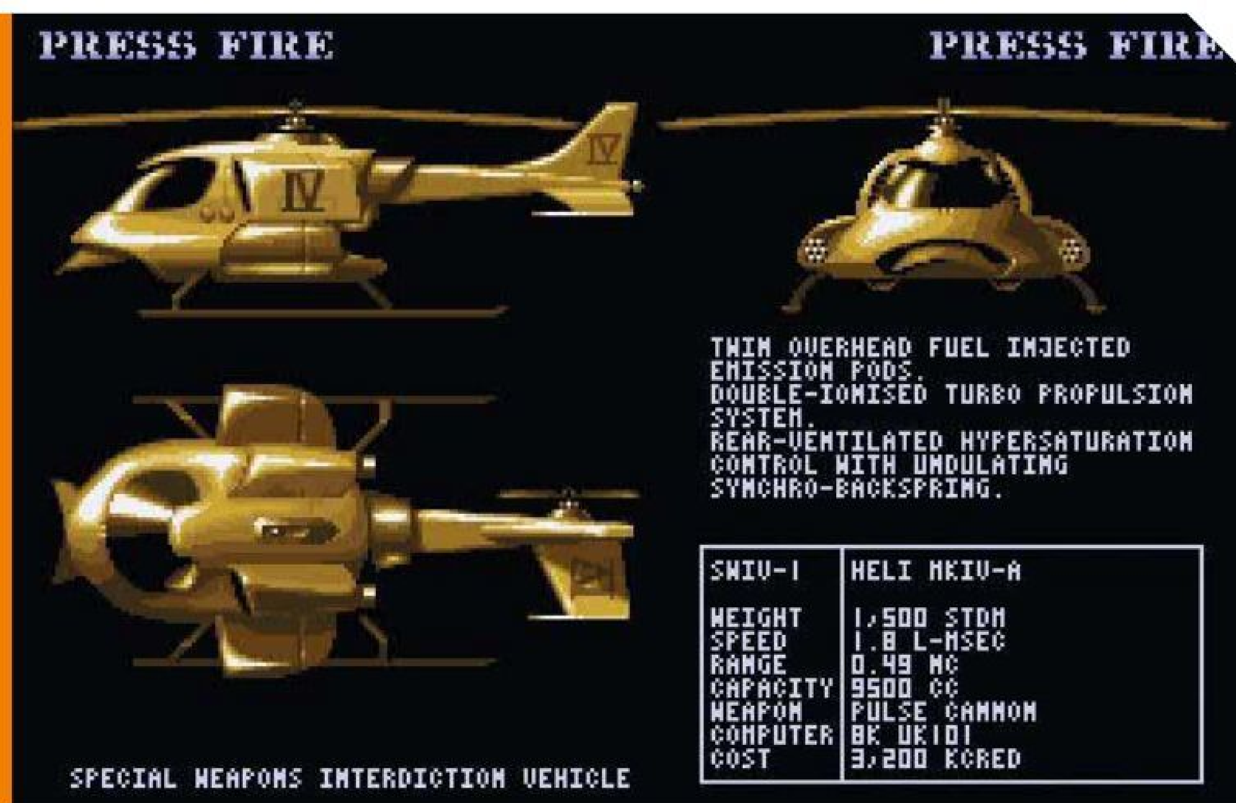
Wie in der Spielhalle

Als die japanischen Action-Fans von Tecmo mit Titeln wie *Rygar* oder *Ninja Gaiden* in den Spielhallen glänzten, verloren Arcade-Automaten in unseren Gefilden gerade massiv an Bedeutung. Gut für Random Access, die mit *Silkworm* auf Amiga und ST viel größere Erfolge feierten als Tecmo in der Spielhalle. Und die damit den perfekten Boden fürs eigene Ballerspiel schufen, das sich zwar das Jeep-Heli-Gespann und ein paar Details vom Vorgänger borgte, vor allem aber von dessen Popularität profitierte.



Wie von Zauberhand

Bereits bei der Umsetzung von *Ninja Warriors* entwickelten Random Access ein „Dynamic Loader System“, um die Sprites der Gegner frühzeitig und während der Bildschirm-Action in den Speicher des Computers zu laden. Für *SWIV* wurde dieses System weiterentwickelt und sorgte schließlich für eines der Features, die von Presse und Spielern am meisten bestaunt wurden: Die Action kommt ohne Levels und Ladezeiten aus und lässt sich in einem pausenlosen Rutsch durchspielen.



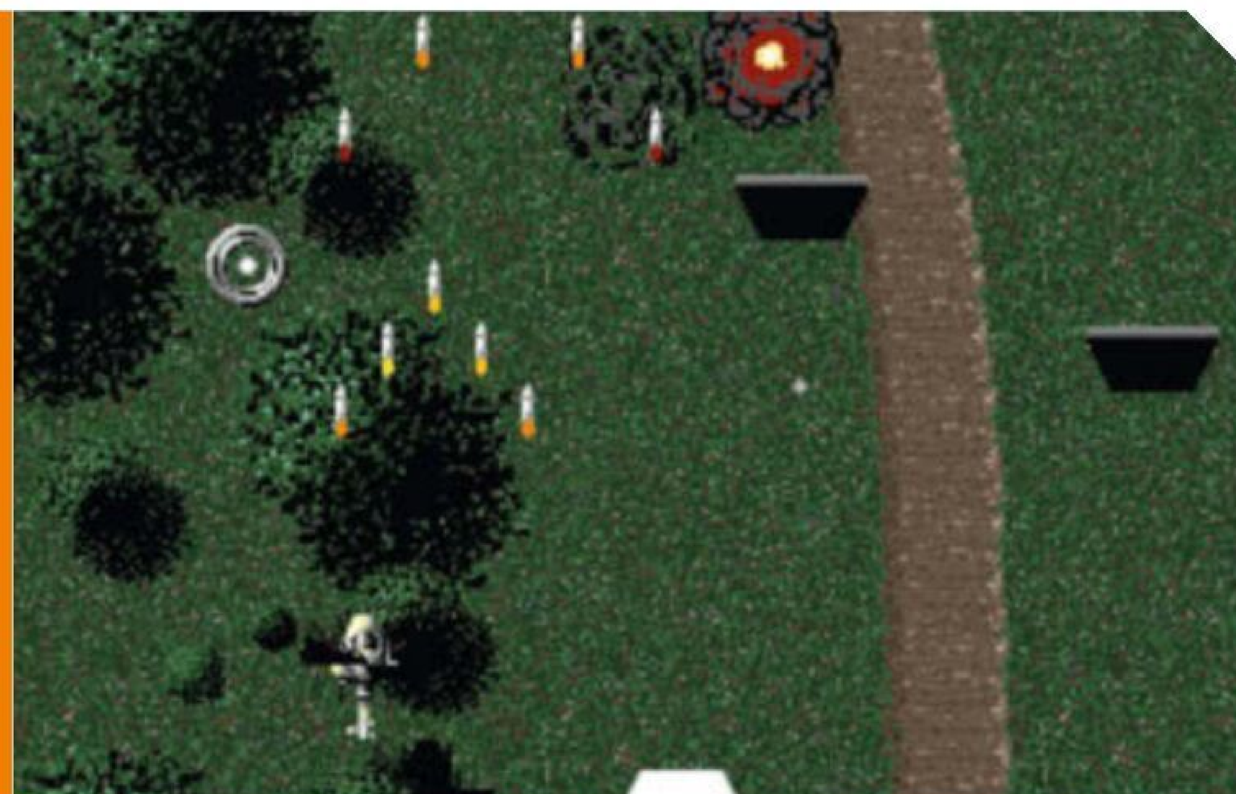
Wie geplant

Random Access durfte ihr Spiel nicht Silkworm 2 nennen, doch wieso *SWIV*? Weil „SWII“ als Kurzform von „Silkworm II“ seltsam aussah und klang. Also übersprangen die Entwickler einfach zwei römische Zahlen und fabulierten vom Quantensprung, der statt zu Teil 2 gleich zu Teil 4 führte. Die PR verbreitete zur Steigerung der Aufmerksamkeit unterschiedliche Bedeutungen des Akronyms in den Redaktionen, etwa „Special Weapons Interdictions Vehicle“ oder „Silkworm In Vertical“.



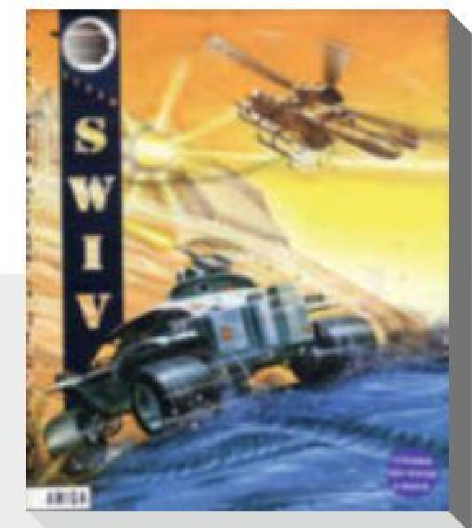
Wie James Bond

Die *SWIV*-Landschaften umfassen auch einige Wasserabschnitte – der Heli überwindet sie natürlich problemlos, doch für den Jeep mussten sich die Entwickler etwas einfallen lassen. Die Lösung: Der Spieler wechselt einfach automatisch in ein Schnellboot, das am Ufer bereitsteht. Das feuert und fährt sich auch nicht anders und wird auf der anderen Seite des Gewässers flugs wieder gegen den Jeep getauscht. Neu ist die Idee nicht: Schon im 1983er-Auto-Shooter *Spy Hunter* funktionierte das genauso.



Wie bei der Konkurrenz

Die Szenerien von *SWIV* sind wahrlich nicht arm an Abwechslung und pfiffigen Details, doch nach rund 15 Minuten Action erlebten Spielhallen-erfahrene Kämpfer ihre größte Überraschung. Nach der Überquerung eines Gewässers folgt ein saftig grünes, lichtes Waldgebiet, wo dem Heli große rotierende grau glänzende Scheiben und silbrig schimmernde Ringe entgegenkommen. Diese Gegner (und zahlreiche andere kleine Details) sind Namcos Shoot-em-up-Klassiker *Xevious* entliehen.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** AMIGA, ATARI ST, ACORN ARCHIMEDES, C64, ZX SPECTRUM, MSX
- » **PUBLISHER:** THE SALES CURVE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1991
- » **GENRE:** SHOOT-EM-UP

Was die Presse sagte …



Power Play 5/91, 70 %

„*Swiv* ist ein stimmungsvolles Ballerspiel, das für handfeste Action auf dem Bildschirm sorgt. Da man sich die Art des Extras kurzfristig aussuchen kann, kommt sogar eine strategische Note ins Spiel. (…) Wenn man sich das Unterangebot an guten Actionspielen auf dem Amiga ansieht, dann steht dem Erfolg von *Swiv* (…) wenig im Weg.“ *(Martin Gaksch)*

ASM 5/91, 9 von 12

„*SWIV* bietet sicherlich Technik vom Feinsten. (…) *SWIV* ist ein sehr gutes Programm, doch leider gleicht es einer Frühlingssuppe: Man nimmt ein bisschen davon, ein wenig hiervon und schon ist sie fertig!“ *(Hans-Joachim Amann)*

Was wir denken

Kann man über das vergleichsweise langsame Spieltempo hinwegsehen, ist *SWIV* heute noch ein paar flinke Kampfeinsätze wert. Die Action ist herausfordernd, aber fair, die 16-Bit-Optik ausgefeilt und charmant, und die wunderbar vielfältigen Szenarien wecken die brennende Neugier, was da noch alles bis zum Endboss kommen mag.



STEVE GOLSON

Mit weltbekannten Automaten-Hacks für *Missile Attack* bis *Pac-Man* verdienten Steve Golson und Kollegen Millionen Dollar, bevor sie für Atari die 7800-Konsole designten. Wir sprechen mit Steve über seine irrwitzige Karriere.

Wir sind mitten in unserem Interview via Zoom, als Steve aus dem Bild verschwindet. „Ich will euch etwas zeigen", sagt er. Wenig später taucht er wieder vor der Kamera auf; er trägt eine Box mit allerlei Dokumenten und Zeichnungen. Der Papierkram ist bei der Entwicklung von *Super Missile Attack* im Jahr 1981 angefallen. Mit einem breiten Grinsen liest uns Steve Textausschnitte vor und zeigt uns die zentralen Bestandteile des Programmcodes. Man merkt ihm an: Er war zwar nicht allzu lange in der Branche tätig, dennoch brennt er auch heute noch für Videospiele.



RG: Steve, hat es dich überrascht, dass du in der Netflix-Doku *High Score* auftauchst?
SG: Ein bisschen, aber es ist auch eine gute Geschichte: Ein paar Studienabbrecher springen auf den Arcade-Zug auf und verdienen ihr Geld mit Videospielen.

RG: Hat dich seitdem jemand auf der Straße wiedererkannt?
SG: Nein, aber wegen der Pandemie bin ich auch nicht viel unterwegs gewesen. Ein paar alte Schulfreunde haben mich angesprochen – sie wussten nicht, dass ich an *Ms. Pac-Man* gearbeitet habe.

RG: Du warst am MIT, dem Geburtsort von *Spacewar!*, also dem ersten „echten" Videospiel. Du hast dort aber Geowissenschaften studiert. Wie hast du in der Spielebranche Fuß gefasst?
SG: Das war reines Glück. Ich habe mit Doug Macrae und Kevin Curran zusammengewohnt. Das muss 1977 gewesen sein. Sie hatten die Idee, *Pinball*-Automaten in unser Wohnheim zu stellen, um sich ein bisschen was dazuzuverdienen. Als sie später in ein Haus in Brookline umgezogen sind, habe ich die Automaten betreut. Ich habe das Geld eingesammelt und dafür gesorgt, dass die Automaten funktionstüchtig bleiben. Sie waren eine echte Goldmine.

RG: Hattest du damals etwas mit Computern am Hut?
SG: Ich habe einen Kurs besucht, der „Einführung in die Elektronik" hieß. Dieser hat meinen kompletten Werdegang geprägt. Später habe ich einen Kurs im Bereich Digitaltechnik drangehängt, den auch Kevin besucht hat. Wir haben dann viel zusammen gemacht. Als er mit Doug GCC [General Computer Corp., Anm. d. Red.] gegründet hat, hat er mich gefragt, ob ich mitmachen will. So wurde ich zu einem der ersten Mitarbeiter von GCC – quasi ein Gründungsmitglied.

RG: Ihr habt nicht nur Spielautomaten auf eurem Campus betrieben, sondern auch eine Modifikation für Ataris *Missile Command* entwickelt.
SG: Wir waren bei Weitem nicht die Ersten, die den Spielhallenbetreibern „Erweiterungen" für Arcade-Spiele verkauft haben. Wir aber wollten uns nicht nur mit ein paar kleinen Anpassungen zufrieden geben, sondern haben die Software umgeschrieben, um für ein neues Spielgefühl zu sorgen.

RG: Warum *Missile Command*?
SG: Weil Kevin und Doug drei Automaten davon besaßen. Außerdem hatte sich noch keiner an einer Modifikation für das Spiel versucht.

RG: Wie habt ihr auf den Programmcode des Spiels zugegriffen?
SG: Wir haben einen sogenannten Mikroprozessor-Emulator von GenRad verwendet. Das Gerät sah aus wie ein PC: Es hatte einen Bildschirm, eine Tastatur und ein Diskettenlaufwerk. Zudem gab es ein dickes Kabel, das man an den Prozessorsockel des Arcade-Automaten angeschlossen hat. Wir konnten *Missile Command* fortan jederzeit pausieren und uns den Code anschauen. Dieser wurde in 6502-Assembler-Sprache ausgegeben. Wir haben ihn dann in einen TRS-80-Computer eingetippt und Anpassungen vorgenommen.

RG: Eure Modifikation hieß *Super Missile Attack*. Ihr habt nicht nur an der Farbpalette geschraubt und einen neuen Gegnertyp – ein UFO – hinzugefügt; ihr habt auch den Schwierigkeitsgrad stark erhöht. ▶



»Midway war dafür, dass ich Pac-Man ein Auge, Lippenstift und Haare verpasse!«

STEVE GOLSON

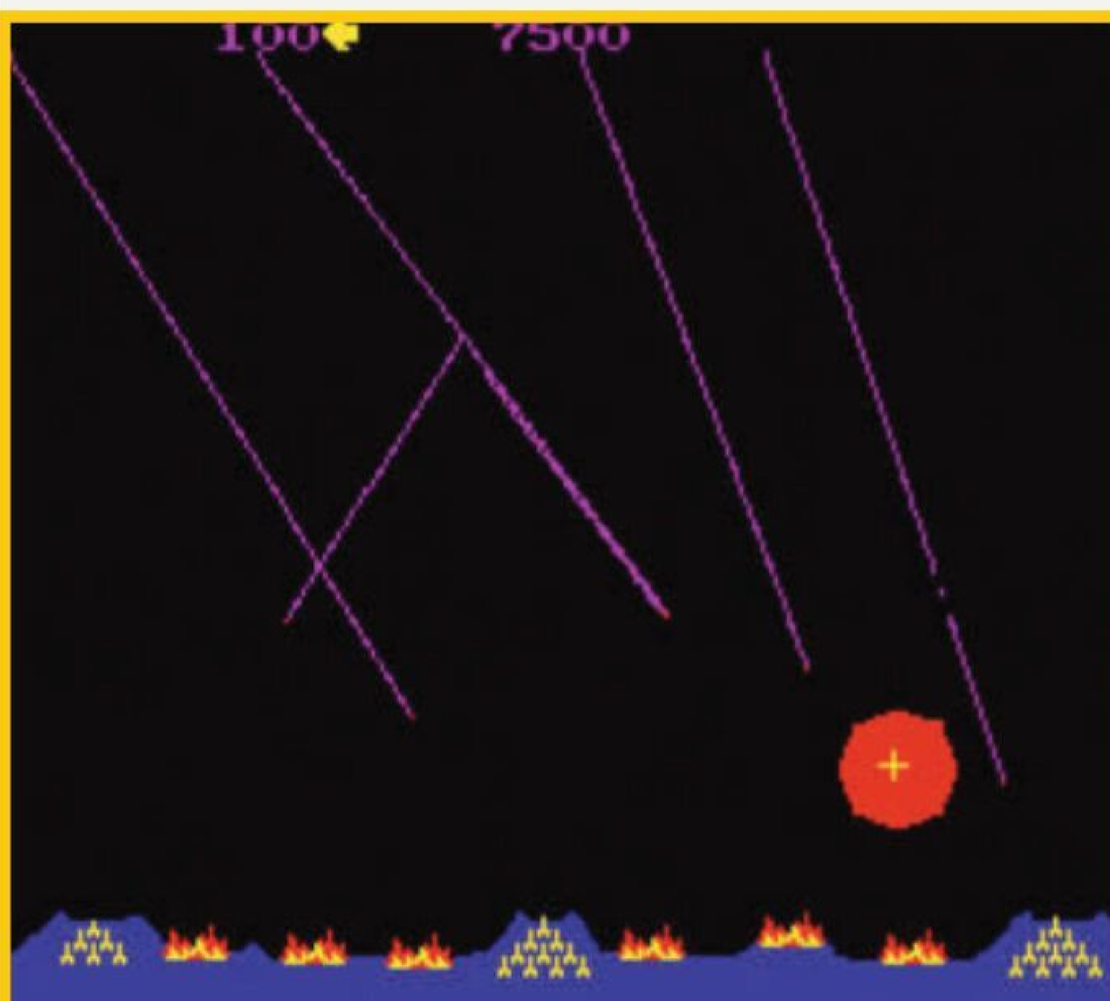
Auf dem Sofa mit ...

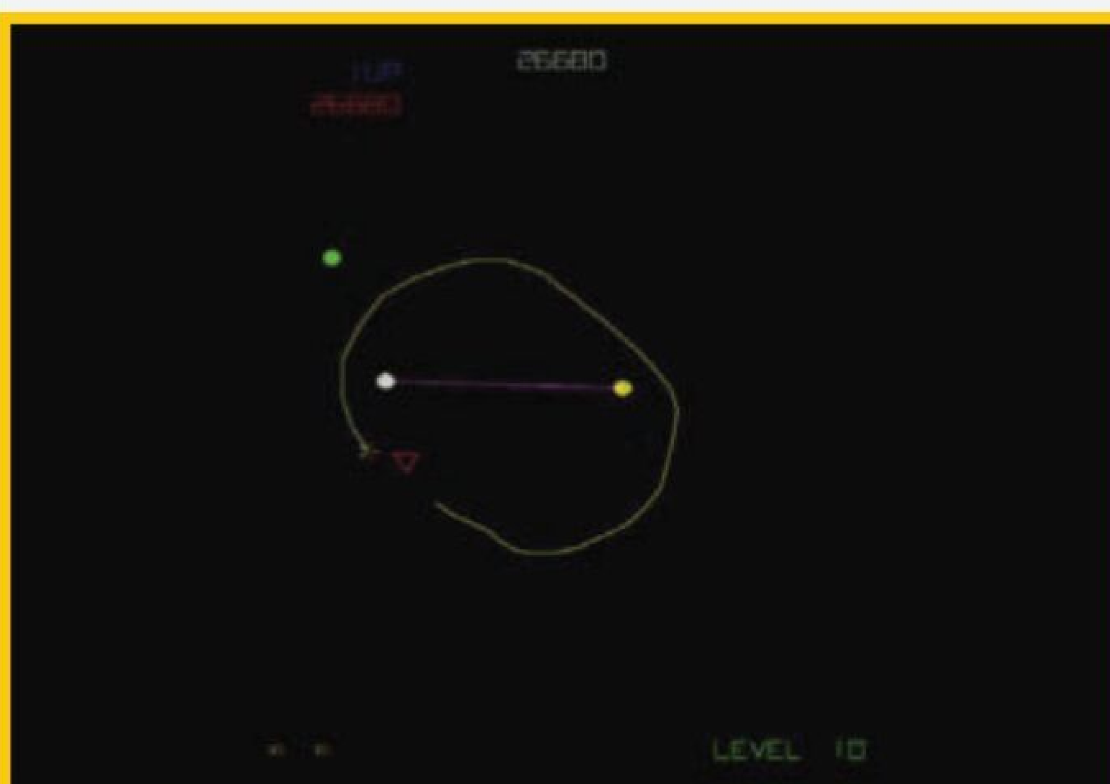
AUSGEWÄHLTE SPIELE

- **SUPER MISSILE ATTACK** [1981] ARCADE
- **MS. PAC-MAN** [1982] ARCADE
- **FOOD FIGHT** [1983] ARCADE
- **JR. PAC-MAN** [1983] ARCADE
- **QUANTUM** [1983] ARCADE
- **ATARI 7800** [1984] KONSOLE



» Paul Moody spielt *Robotron: 2084* im Pausenraum von GCC.


» [Arcade] *Super Missile Attack* war sehr anspruchsvoll.


» [Arcade] *Quantum* war ein ehrgeiziges Projekt für GCC.



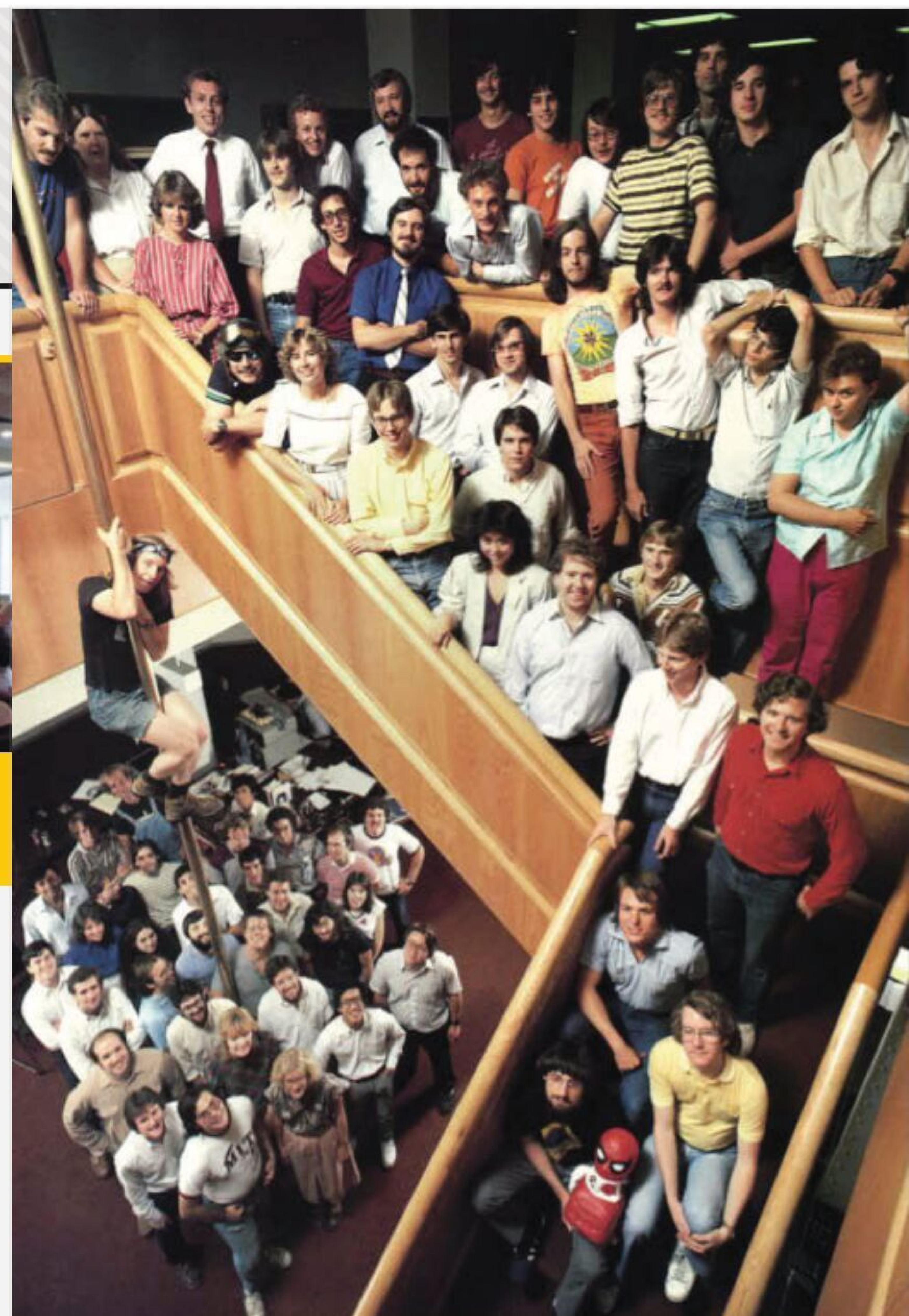
» Für mehr Spaß bei der Arbeit: In der Mitte des GCC-Büros befand sich eine Feuerwehrstange.

SG: Wir sind da wohl ein bisschen übers Ziel hinausgeschossen. „Einfach" war schon eine Herausforderung, und bei „Schwer" war der Titel nahezu unspielbar. Aber im Grunde war das so gewollt: Die Leute sollten ein paar Minuten mit dem Spiel verbringen und nicht Stunden am Stück spielen.

RG: Ihr habt *Super Missile Attack* 1981 veröffentlicht und um die 1.000 Mod-Kits verkauft. Daraufhin habt ihr euer Studium abgebrochen, um euch voll auf eure Entwicklerkarriere zu konzentrieren. Wie war es für euch, als euch plötzlich Atari wegen der Modifikation verklagen wollte?
SG: Wir waren überzeugt, dass wir nicht gegen das Urheberrecht verstoßen hatten. Generell sahen wir die Sache entspannt: Wir hatten keinerlei Vermögen und wären im schlimmsten Fall wohl an die Uni zurückgekehrt.

RG: Aber mal ehrlich, ihr habt doch das geistige Eigentum von Atari verletzt!
SG: Heutzutage würden wir damit sicher nicht durchkommen, aber damals war nicht klar, inwiefern man die Darstellung eines Spiels auf dem Bildschirm urheberrechtlich schützen lassen kann. Wir hatten außerdem den Programmcode unserer Modifikation selbst geschrieben. Doug hat immer gesagt: „Stell dir vor, du kaufst ein Buch und wir verkaufen dir Papier, das du an bestimmten Stellen ins Buch kleben kannst, um den Inhalt leicht zu verändern." Was man außerdem bedenken sollte: Ohne einen *Missile Command*-Automaten war unsere Version nicht spielbar.

RG: Fiel die Entscheidung im Rechtsstreit zu euren Gunsten aus?
SG: Anfangs haben wir den Kürzeren gezogen. Eine einstweilige Verfügung hat es uns untersagt, die Modifikation weiter zu verkaufen. Sie bezog sich aber nur auf die Version, die damals auf dem Markt war. Wir haben uns also an eine neue Fassung gemacht, um die von Atari beanstandeten Punkte zu adressieren.


» Das GCC-Team im August 1983. Steve im gelben Hemd sitzt neben Spider-Man.

RG: Wann hat Atari die Klage fallen gelassen?
SG: Es hat ein paar Monate gedauert. Sie haben sich in Widersprüche verwickelt und ihre Argumentation ist langsam in sich zusammengefallen. Ataris Anwälte behaupteten zum Beispiel, dass die Anordnung der drei Feuertasten in *Missile Command* ein Markenzeichen sei. Die Atari-Entwickler dagegen sagten, dass das Layout rein funktional war, weil die Finger der Spieler nun mal so angeordnet sind – von wegen Markenzeichen.

RG: Atari hat euch dann angeboten, dass ihr Arcade-Spiele für sie entwickeln könnt.
SG: Skip Paul, Chefjustiziar bei Atari, meinte irgendwann: „Lasst uns eine Lösung finden." Sie schienen sich echt zu sorgen, dass sie den Prozess verlieren. Natürlich wollten sie auch nicht, dass hier ein Präzedenzfall geschaffen wird, der es Endnutzern erlaubt, Ataris Software zu modifizieren.

RG: Während des Rechtsstreits habt ihr an einer weiteren Modifikation gearbeitet – diesmal für *Pac-Man*. Warum habt ihr dieses Spiel ausgewählt?
SG: Eigentlich wollten wir uns *Asteroids* annehmen, aber einer von Dougs Freunden hat uns auf *Pac-Man* aufmerksam gemacht. 1981 fing der Hype um das Spiel in den USA erst an. Wir wussten sofort, wo wir ansetzen mussten: *Pac-Man* war einfach zu vorhersehbar! Wer die Abläufe auswendig kannte, konnte stundenlang spielen, ohne ein Leben zu verlieren.



DIE BESTEN FÜNF

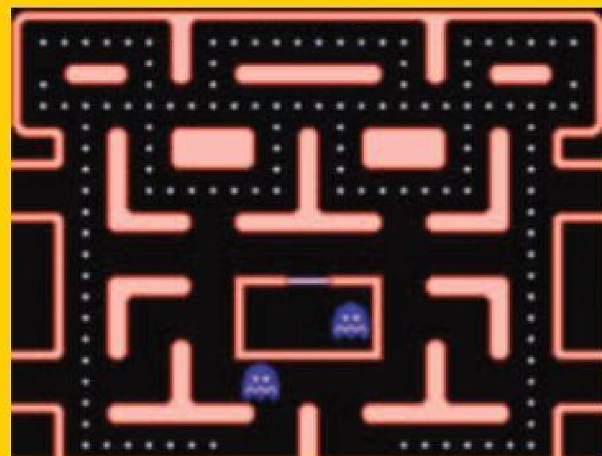
Die Highlights aus Steves GCC-Tagen.



SUPER MISSILE ATTACK

1981, ARCADE

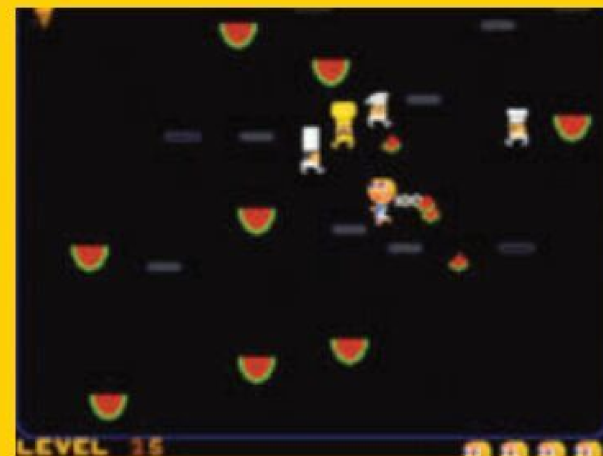
■ Diese Modifikation von *Missile Command* hebt den Schwierigkeitsgrad des Spiels deutlich an. Während Tony Temples *Missile-Command*-Weltrekord bei 4,4 Millionen liegt, beläuft sich sein Highscore in dieser Version lediglich auf 350.000.



MS. PAC-MAN

1982, ARCADE

■ Vom Hack zum Kulttitel: Mit vier Labyrinthen statt nur einem und dem komplexeren Verhaltensmuster der Geister ist *Ms. Pac-Man* vielfältiger und kniffliger als das Original. Für den Highscore reicht es nicht mehr, die Abläufe des Spiels auswendig zu lernen.



FOOD FIGHT

1983, ARCADE

■ Was kommt heraus, wenn sich die Entwickler bei GCC kreativ austoben können, ohne an eine existierende Marke gebunden zu sein? Eine Mischung aus *The Three Stooges* und *Robotron: 2084*, die sich ums Essen dreht – mit Fokus auf Eiscreme.



JR. PAC-MAN

1983, ARCADE

■ Einem der erfolgreichsten Automatenspiele aller Zeiten nachzufolgen ist sicher kein leichtes Unterfangen. *Jr. Pac-Man* mischt den altbekannten Spielablauf ein wenig auf: Der Titel scrollt horizontal und es gibt sieben unterschiedliche Labyrinthe.



BALLBLAZER

1987, ATARI 7800

■ Zwar hat Steve nicht an GCCs Spielen für Ataris Heimkonsolen mitgewirkt, mit seiner Arbeit am Atari 7800 – ganz besonders dem Maria-Chip – hat er aber die technische Grundlage mitgestaltet. *Ballblazer* gehört zu Steves Lieblingstiteln.

RG: Ihr habt das Aussehen der Geister verändert, *Pac-Man* Beine verpasst und eure Version *Crazy Otto* genannt. Warum das alles?
SG: Atari hatte uns angekreidet, dass wir zentrale Elemente aus *Missile Command* kopiert hatten. Das Flugzeug, die Basen und der Satellit – sie alle sahen aus wie im Original. Bei *Pac-Man* wollten wir nicht in dieselbe Falle tappen. Die Bonusfrüchte haben wir beibehalten, weil sie uns generisch genug erschienen.

RG: Diesmal wart ihr im Vorfeld auf Midway zugegangen, die *Pac-Man* in den USA vertrieben haben. Der Publisher hatte ein paar Änderungswünsche.
SG: Eigentlich fanden sie die neuen Gegner von uns ganz gut, am Ende wollten sie aber doch auf die altbekannten Geister setzen. Die größte Änderung betraf aber den Hauptcharakter – sie wollten, dass wir eine Protagonistin einbauen.

RG: Was hast du von der Idee gehalten?
SG: Ich war nicht überzeugt. Steve Jarocki [damals Marketing-Chef von Midway, Anm. d. Red] wollte, dass ich Pac-Man ein Auge, Lippenstift und Haare verpasse. Ich habe ihn gefragt, ob das Jungs im Teenager-Alter wirklich gefallen wird. Er meinte nur: „Frauen lieben Pac-Man. Eine Protagonistin wird ein Hit!“

RG: Ihr habt sie *Ms. Pac-Man* genannt – die neutrale Ansprache von Frauen im Englischen. War das euer Beitrag zur Emanzipationsbewegung?
SG: Ich wünschte, dass wir damals so vorausschauend gedacht hätten. Es gab mehrere Namensvorschläge: Ursprünglich stand *Pac-Woman* im Raum, gefolgt von *Miss Pac-Man* [Fräulein, Anm. d. Red.]. Aber eine unverheiratete Frau mit Kind? Das konnten wir nicht machen! *Mrs.* war auch keine Option, weil sie zu Beginn des Spiels nicht verheiratet ist. Eileen, die Frau von Mike Horowitz, hat sich dann für *Ms. Pac-Man* stark gemacht – und wir haben daran festgehalten.

RG: Hätte es die Leute wirklich interessiert, ob die Protagonistin eines Videospiels ein uneheliches Kind hat?
SG: Damals wurden Videospiele generell kritisch beäugt. Die Diskussionen drehten sich um Gewalt und die Frage, ob Spiele Kinder verderben. Gewalt war bei *Pac-Man* nicht das Thema, aber wir wollten auch sonst keine Angriffsfläche bieten.

RG: *Ms. Pac-Man* war ein Riesenerfolg – mehr als 114.000 Automaten wurden in den 80er Jahren verkauft. Hat GCC einen fairen Anteil der Erlöse erhalten?
SG: Die Ursprungsversion, die wir für Midway entwickelt haben, hat uns um die zehn Millionen US-Dollar eingebracht. In der späteren Zusammenarbeit mit Namco haben wir noch viel mehr eingenommen.

RG: Nachdem ihr euch mit Atari auf eine Zusammenarbeit geeinigt hattet und *Ms. Pac-Man* ein so durchschlagender Erfolg war, habt ihr euch sicherlich auf die Suche nach neuen Mitarbeitern begeben.
SG: Gerade in der Anfangszeit haben wir fast ausschließlich Freunde und Bekannte eingestellt.

RG: Wie seid ihr die Zusammenarbeit mit Atari angegangen?
SG: Wir haben viel darüber diskutiert, welche Hardware wir in den Automaten verbauen wollen. Welcher Prozessor sollte es sein? Welche Grafik-Hardware? Wir wollten nicht den alteingesessenen 6502-Prozessor von Atari verwenden und haben uns für den topmodernen 68000 von Motorola entschieden. Mit un- ▶

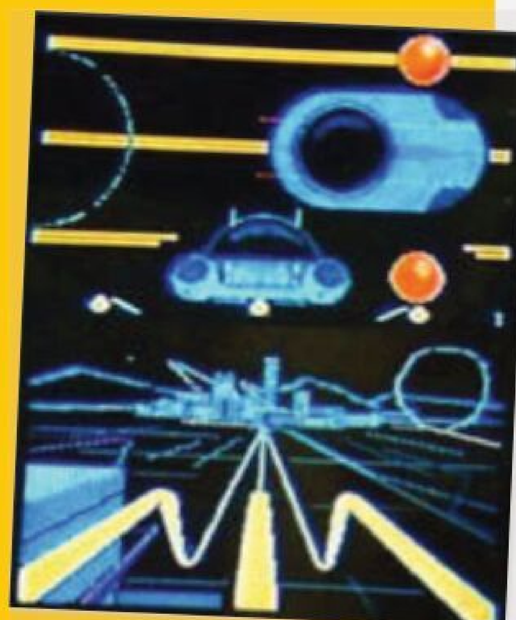
> »Midway muss uns um die zehn Millionen US-Dollar gezahlt haben. Von Namco haben wir später noch viel mehr bekommen.«
>
> STEVE GOLSON

Auf dem Sofa mit ...

» Alte Schulfreunde haben sich gemeldet und sagten: ‚Ich wusste gar nicht, dass du an *Ms. Pac-Man* gearbeitet hast.‘ «
STEVE GOLSON

LASER-FAIL

Das gescheiterte Laser-Disc-Projekt von GCC.


» Eine *LaserRail*-Konzeptzeichnung von Paul Moody.

GCC hat sich im Lauf der Zeit an so einigen Arcade-Titeln versucht, die nie das Licht der Welt erblickt haben. Dazu gehört auch das Laserdisc-Spiel *LaserRail*, bei dem die Entwickler ein Ballerspiel mit Erkundungselementen anreichern wollten. „Wir waren mit verschiedenen Filmstudios in Kontakt, um mit ihnen zusammen CGI-Grafiken für das Spiel zu entwerfen“, erinnert sich Steve. „Den Spielablauf hatten wir bereits durchgeplant: Die Spieler landen auf einem verlassenen Planeten, wo sie auf ein Schienensystem aus Licht stoßen. Mit einem Gefährt fahren sie die Schienen ab, wobei sie sich für unterschiedliche Routen entscheiden können.“ Hätte diese Idee aber wirklich auf ein Automatenspiel gepasst? Steve stellt sich die Frage heute noch: „Wir haben unseren Plan nie zu Ende verfolgt, weil uns Atari 1984 den Geldhahn zugedreht hat.“


Foto © Paul Moody

» *LaserRail* sollte auf einem weitläufigen Alien-Planeten spielen.

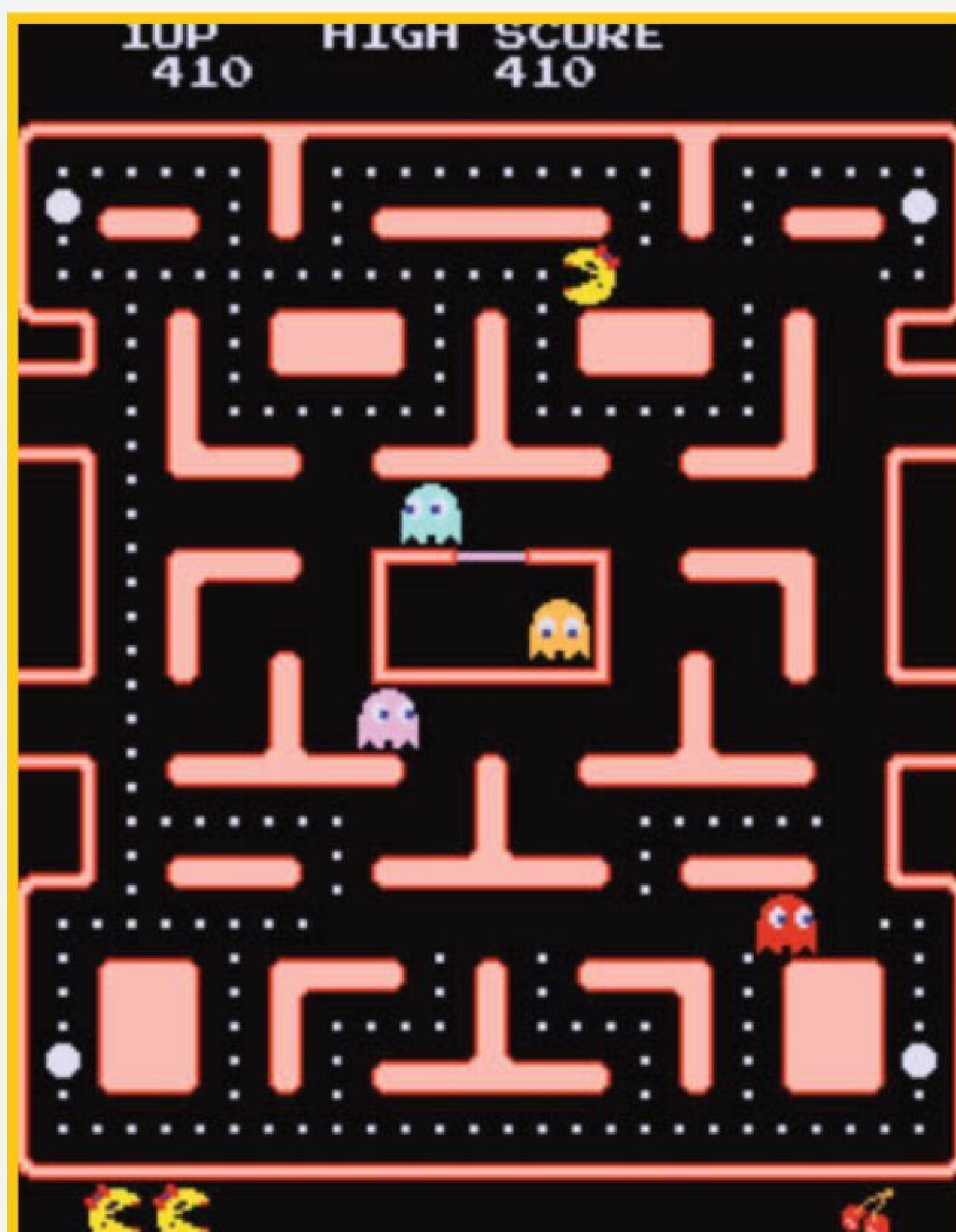

» GCC zeichnete für die Umsetzung von *Dig Dug* für Atari 7800 verantwortlich.

serer eigenen Grafik-Hardware wiederum konnten wir nicht nur sechs Sprites darstellen, sondern sage und schreibe 48.

RG: Was hast du mit der Hardware angestellt?
SG: Ich habe eine scrollende Spielfläche entwickelt. Sie sollte in *Food Fight* zum Einsatz kommen, aber das Spiel benötigte am Ende gar keinen Scrolling-Effekt.

RG: Erzähl uns doch mehr über *Food Fight*.
SG: Die Spiele von GCC sollten vor allem Spaß machen. Dem hat *Food Fight* vollends entsprochen. Wir haben auf einer offenen Bürofläche gearbeitet, wo man umherlaufen und sich die Spiele der Kollegen anschauen konnte. „Macht dein Spiel Spaß?“, war immer die zentrale Frage.

RG: Wann habt ihr euch dazu entschieden, eure Titel auch zu den Spielern nach Hause zu bringen?



» [Arcade] *Ms. Pac-Man* war auch in der TV-Serie *Friends* vertreten.



» GCC setzte *Ms. Pac-Man* für Atari 2600 um. Hätten sie sich auch mal *Pac-Man* angenommen.

SG: Da müssen wir in den April 1982 zurückgehen. Atari hatte *Pac-Man* für 2600 veröffentlicht und die Fans waren enttäuscht. Die Umsetzung spielte sich überhaupt nicht wie das Arcade-Original. Für Atari war das ein einziges Desaster. Einige der besten Entwickler kehrten dem Unternehmen den Rücken und gründeten Activision sowie Imagic. Die Moral derjenigen, die geblieben waren, war am Boden. Irgendjemand muss da an uns gedacht haben. Gut eine Woche nach der Veröffentlichung von *Pac-Man* hat uns Manny Gerard [CEO des damaligen Atari-Mutterkonzerns Warner, Anm. d. Red.] angerufen und gefragt, ob wir fortan Atari-2600-Spiele entwickeln wollen.

RG: Und ihr wart offen dafür?
SG: Wir haben uns schnell geeinigt. Atari hat uns eine Liste mit Spielen zukommen lassen, die wir umsetzen sollten. Es waren sieben Stück, darunter *Phoenix, Centipede* und *Ms. Pac-Man*. Sie alle sollten im September 1982 erscheinen – pünktlich zum Weihnachtsgeschäft. Wir haben viele neue Entwickler eingestellt und es tatsächlich pünktlich geschafft.

RG: War es dann der nächste logische Schritt, eine Konsole für Atari zu entwerfen?
SG: Ich habe einen vierwöchigen Kurs in Kalifornien besucht, der sich um Chip-Design drehte und von VLSI Technology angeboten wurde. Die Kernaussage war, dass jeder einen Chip entwickeln kann. GCC hat einen VAX-Computer angeschafft und ich habe mein Wissen mit meinen Kollegen geteilt. Bald waren alle dem Chip-Fieber verfallen. Aber was konnten wir wirklich mit dem Wissen anfangen? Wie wäre es, wenn wir eine eigene Konsole entwickeln?

RG: Ist so der Atari 7800 entstanden?
SG: Anfangs wollten wir unser eigenes Gerät entwickeln, das auf der X86-Architektur basiert und mit PCs kompatibel ist. Man sollte es als Computer oder Konsole verkaufen können. Im Frühjahr





» [Arcade] Die Köche in *Food Fight* sind eine Pest.

1983 waren wir schon recht weit fortgeschritten, als sich Atari bei uns gemeldet hat. Der Atari 5200 lief nicht gut, und wir sollten helfen. Da nahm der 7800 seinen Anfang. Wir haben Ideen aus unserem eigenen Projekt in die Entwicklung einfließen lassen. Die Konsole sollte sich zu einem Heimcomputer ausbauen lassen. Beispielsweise haben wir eine Tastatur für das Gerät entwickelt.

RG: War der Atari 7800 ursprünglich als ein 16-Bit-Gerät geplant?
SG: Der Atari 7800 sollte mit dem 2600 kompatibel sein. Wir mussten deshalb auf den 6502 [ein 8-Bit-Prozessor, Anm. d. Red.] zurückgreifen. Wir haben letztlich eine leicht modifizierte Version des Chips verbaut, den 6502C. Für die Grafik kam der Maria-Chip zum Einsatz, den ich entworfen habe. Die Geschichte von Atari hätte wohl einen ganz anderen Lauf genommen, wenn sich die Veröffentlichung des Atari 7800 nicht so stark verzögert hätte. Der Atari 7800 sollte zum Weihnachtsgeschäft 1984 in die Läden kommen. Atari hatte bereits 100.000 Konsolen produziert und auch all unsere coolen Ideen öffentlich gemacht – darunter die Tastatur oder die Möglichkeit, andere Atari-Geräte mit der Konsole zu verbinden.

RG: Dann hat Warner Atari an Jack Tramiel verkauft und der 7800 wurde nicht veröffentlicht. Erst 1986 kam das Gerät auf den Markt. War da der Zug schon abgefahren?



» Steve spielte eine zentrale Rolle bei der Entwicklung der Atari-7800-Hardware.



» [Atari 7800] *Rocket League* weist Parallelen zu *Ballblazer* auf.



» [Atari 7800] *Desert Falcon* war eine Eigenkreation von GCC.

SG: Die Verkaufszahlen waren gar nicht so schlecht und grafisch konnte die Hardware durchaus mit dem NES mithalten. Aber ja, wir hatten zwei Jahre verloren. Tramiel war sehr auf die Kosten bedacht, und so wurde auch nicht viel Geld in die Vermarktung der Konsole gesteckt. Viele der Hardware-Erweiterungen und zahlreiche interessante Spielideen haben wir nie in die Tat umgesetzt.

RG: Warum hast du GCC 1984 verlassen?
SG: Videospiele standen zu dem Zeitpunkt nicht mehr im Fokus von GCC, und viele von uns wurden entlassen. Ich bin 1985 ans MIT zurückgekehrt und habe meinen Abschluss nachgeholt. Im selben Jahr habe ich mein eigenes Unternehmen Trilobyte Systems gegründet. Seitdem bin ich als Berater im Bereich Chipdesign tätig. Ich habe mit vielen Unternehmen zusammengearbeitet – von Hewlett-Packard bis hin zu Intel. Nur mit der Spielebranche hatte ich seit meiner Zeit bei GCC keine Berührungspunkte mehr.

RG: Dafür bist du in der Retro-Szene aktiv und sprichst auf Events.
SG: Ja, im American Classic Arcade Museum (ACAM) in New Hampshire durfte ich zum Beispiel Gamedesign-Studenten etwas über die Spieleentwicklung in den 80er Jahren erzählen. Ich kann es immer noch nicht so recht fassen, dass Spieldesign heute ein Studiengang ist!



Wir bedanken uns bei Steve Szymanski, Paul Moody und Steve Golson für das Bildmaterial.

IHR STELLT DIE FRAGEN

Steve beantwortet Fragen der englischen Retro-Gamer-Leser.

MERMAN: Was war der schlimmste Bug, den du in *Ms. Pac-Man* beheben musstest?

Mir sind einige Bugs in Erinnerung geblieben. Einer betraf die Cocktailtisch-Version, wo sich die Spieler gegenübersaßen. Der Bildschirm sollte sich spiegeln, sobald der andere Spieler dran war. Das hat auch funktioniert – nur nicht bei Ms. Pac-Man selbst, die kopfüber dargestellt wurde. Mike Horowitz hat zufällig ein Versteck im ersten Level entdeckt, wo die Geister Ms. Pac-Man nichts anhaben können. Er hat das Verhalten des roten Geistes angepasst, sodass dieser nach einer gewissen Zeit auf sie zuschwebt.

NORTHWAY: Warum kam im 7800 ein Zeilenpuffer zum Einsatz?

Ein Zeilenpuffer war Standard in Automatenspielen und wir kannten uns gut damit aus. Wenn sich Charaktere auf dem Bildschirm bewegen, kann man auf einen Rasterbildschirm setzen und jeden einzelnen Pixel an einem bestimmten Ort im Speicher hinterlegen. Dazu benötigt man aber viel Speicherplatz, und der war in den 80er Jahren teuer. Alternativ reduziert man den Speicher so weit, dass nur eine Bildzeile dort Platz findet. Man zeichnet das Bild dann Zeile für Zeile. Der Zeilenpuffer war am Ende so klein, dass wir noch einen zweiten hinzufügen konnten. Während ein Puffer gefüllt wurde, wurde der Inhalt des anderen ausgegeben.

CAFEMAN: Erzählst du gerne von deiner Zeit in der Spielebranche?

Ja, ich hatte damals viel Spaß und es freut mich, wenn ich dies mit anderen Menschen teilen kann. Ich habe das Gefühl, dass meine Geschichten die Leute wirklich interessieren, und ich habe auch noch nicht alle zum Besten gegeben.

MAKING OF

DARKWATCH

VAMPIRE UND GEWALT, COWBOYS UND ZERSTÖRUNG – WAS WILL MAN MEHR FÜR EINEN UNTERHALTSAMEN ABEND? SATTELT DIE PFERDE UND ERLEBT DIESEN FAMOSEN MIX AUS WESTERN UND FANTASY!



FAKTEN

- **PUBLISHER:** CAPCOM (NA), UBISOFT (EUR)
- **ENTWICKLER:** HIGH MOON STUDIOS
- **JAHR:** 2005
- **SYSTEM:** PLAYSTATION 2, XBOX
- **GENRE:** ACTION



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY (IM BILD)
SYSTEM: PS3, XBOX 360
JAHR: 2008

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON
SYSTEM: PS3, PC, XBOX 360
JAHR: 2010

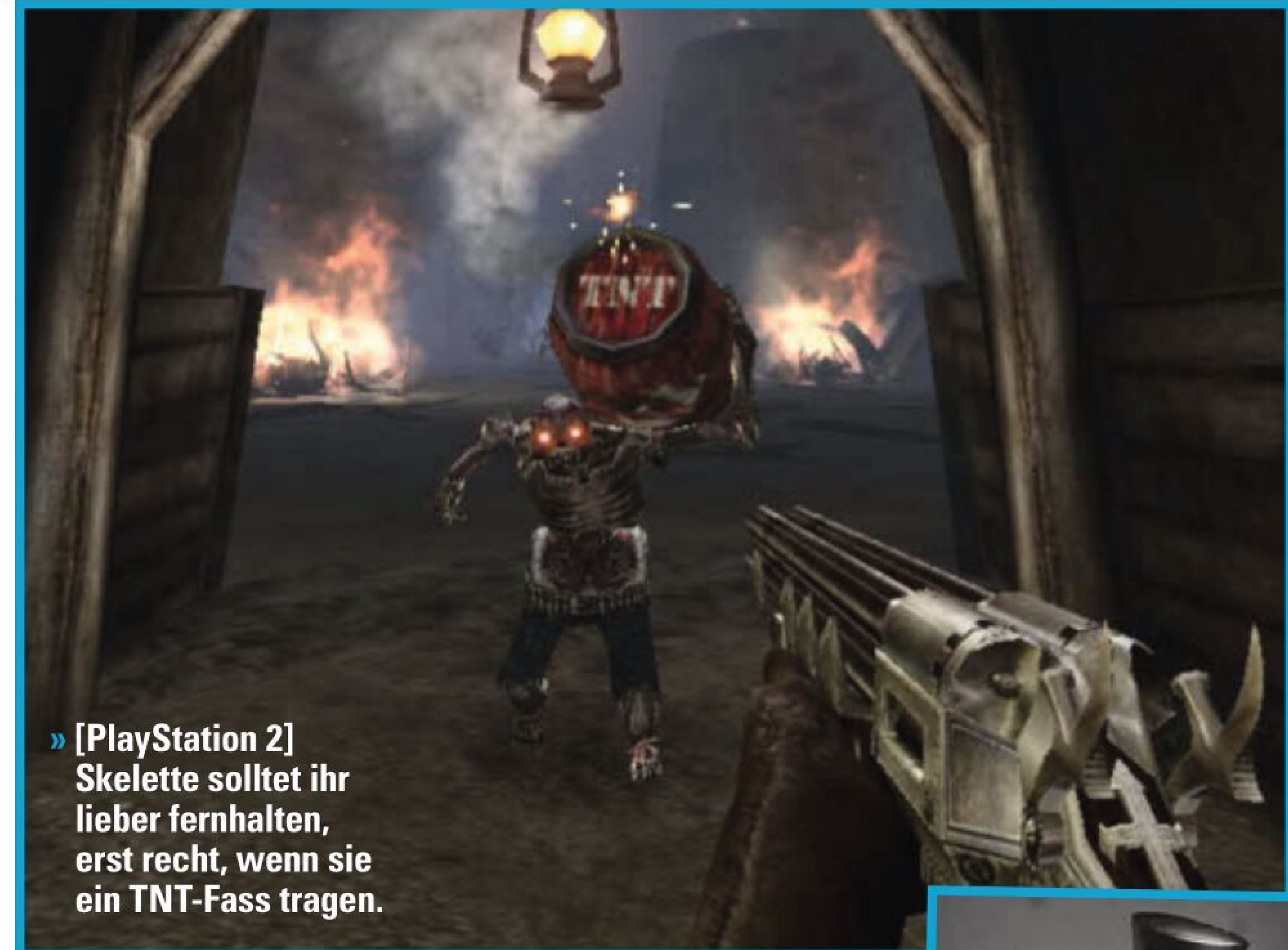
TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON
SYSTEM: PS3, XBOX 360
JAHR: 2011

Geifernde Ghule und rockige Revolverhelden sind zwei Elemente, die nur selten zusammenpassen. *Darkwatch* bildet eine sehr gelungene Ausnahme von dieser Regel. In diesem düsteren Gothic-Epos spielt ihr den Gesetzlosen Jericho Cross. Nachdem er in einer schicksalhaften Nacht den falschen Zug überfallen hat, entfesselt Jericho versehentlich einen uralten Vampirfürsten namens Lazarus Malkoth und wird dabei selbst in einen Blutsauger verwandelt. Seine einzige Hoffnung liegt fortan im namensgebenden Darkwatch-Orden. Dieser geheime Orden wurde in den letzten Tagen des römischen Reichs gegründet mit dem Ziel, das Böse zu bekämpfen, wo immer es sich versteckt.

Praktischerweise hat seine Verwandlung zum Vampir unseren Helden mit übernatürlichen Fähigkeiten und einer Reihe tödlicher Waffen ausgestattet. Also scheint es im Bereich des Möglichen verhaftet, Lazarus und seinen Fluch der Untoten aufzuhalten, bevor es zu spät ist.

Ironischerweise hat das Western-Spiel seinen Ursprung im Osten, namentlich in Japan. Das in Tokio ansässige Unternehmen Sammy Corporation wollte sich internationaler aufstellen. Dazu investierten sie viel in ihren Zweigsitz in Carlsbad, San Diego, und tauften ihren Ableger Sammy Studios. Als Leiter des Studios wurde John Rowe engagiert, ehemaliger Vizepräsident von Midway Games. Die Kreativabteilung bestand aus Emmanuel Valdez, ebenfalls Midway, Chris Ulm, Paul O'Connor und Farzad Varahramyan, die alle bereits an den ersten beiden *Oddworld*-Spielen mitgearbeitet hatten.

> »VAMPIRE SIND DIE PERFEKTEN FEINDE.«
> CHRIS ULM


» [PlayStation 2] Skelette solltet ihr lieber fernhalten, erst recht, wenn sie ein TNT-Fass tragen.

Sammy Studios, das später in High Moon Studios umbenannt wurde, war von Anfang an auf die Entwicklung eigener Spiele ausgerichtet. Sowohl Emmanuel, der für die Entwicklung der Serie *Ready 2 Rumble* verantwortlich war, als auch Chris, der mehr als ein Jahrzehnt lang Chefredakteur bei Malibu Comics war, schienen bestens auf diese Aufgabe vorbereitet. Schon bald begannen sie, zwei Spiele zu entwickeln: einen Western, der schließlich zu *Darkwatch* wurde, und einen SF-Shooter, der nie das Licht der Welt erblickte.

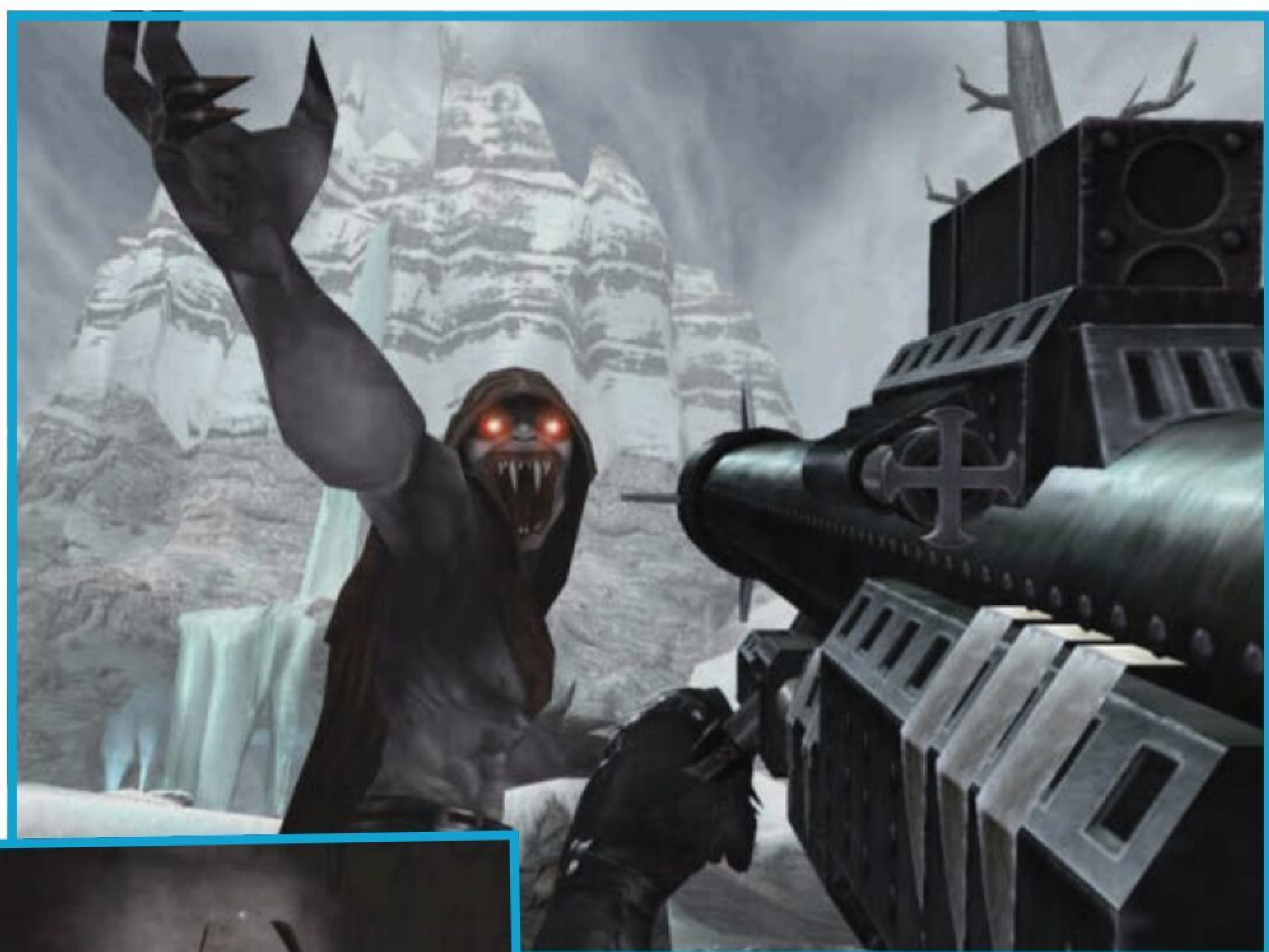
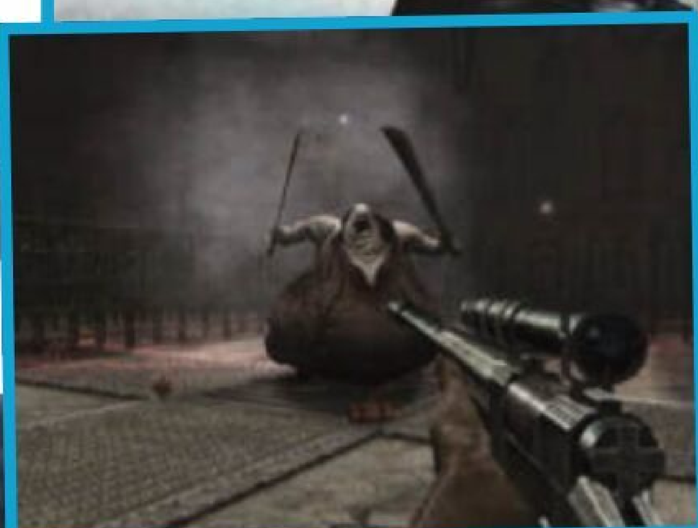
„Ich weiß nicht mehr, wie wir auf die Idee kamen, dass ein Western das richtige Thema für unseren Shooter wäre", versucht Farzad sich zu erinnern. „Chris und Paul haben einige Konzepte entwickelt, mit gepuderten Perücken und Musketen. Es ging wohl um einen Bürgerkrieg mit historischem Hintergrund." Schon früh war klar, dass das Spiel kein einfacher Western sein sollte. Das lag zum einen daran, dass historische Waffen für einen Shooter etwas langweilig sein könnten, zum anderen an den vielen Ideen, die das Team hatte. Zu viele für einen einfachen Western …

„Unser Marketing-Team hatte sehr früh einige Konzepttests arrangiert", erklärt Meelad Sadat, ehemals PR-Manager für *Darkwatch*. „Die Tests wurden von einem externen Dienstleister durchgeführt. Ihr Ergebnis war, dass die Spieler nicht an einem Western interessiert waren. In ihrem Bericht sprachen sie oft von dem ‚alten Westen', den die Leute mit langsamen Filmen und kargen Einöden gleichsetzten."

Also ging die Richtung weg von historischen Fakten und hin zu Fantasy-Elementen. Das Spiel mit dem vorläufigen Namen „Curse of the West"' (Fluch des Westens) sollte mit ausgefallenen Steampunk-Waffen aufwarten und eine heitere Angelegenheit werden, inspiriert von *Oddworld* und Pixar-Filmen. ▶


» Der „Albtraum" war Farzads Lieblingskreatur. Das spinnenartige Monster versteckt sich unter dem Mantel eines Totengräbers und greift plötzlich an. Am Ende war es zu berechenbar und schaffte es nicht ins Spiel.


» Paul O'Connor war für das Design zuständig.



» [PlayStation 2] Die tödlichen Vipern können sich über kurze Strecken teleportieren.

18+

WHAT IS
AVAXHOME?

AVAXHOME-

the biggest Internet portal, providing you various content: brand new books, trending movies, fresh magazines, hot games, recent software, latest music releases.

Unlimited satisfaction one low price
Cheap constant access to piping hot media
Protect your downloadings from Big brother
Safer, than torrent-trackers

18 years of seamless operation and our users' satisfaction

All languages
Brand new content
One site

AVXLIVE.ICU

AvaxHome - Your End Place

We have everything for all of your needs. Just open https://avxlive.icu


» [PlayStation 2] Eine eurer Vampirfähigkeiten beleuchtet interessante Objekte.


» [PlayStation 2] Die Skelette tauchen oft in großer Anzahl auf und rennen stur auf euch zu.


» [PlayStation 2] Der Blackfish-Karabiner ist auf mittlere Distanz unschlagbar.

Jericho selbst war noch weit entfernt von dem unsterblichen Gesetzlosen, der er später werden sollte. Ursprünglich hieß er Chaz Bartlet. Die Entwickler erdachten diverse Hintergrundstorys für ihn, darunter ein Büffelreiter, ein geschickter Büchsenmacher oder ein Uhrmacher aus New York mit einem dressierten Affen als Assistenten. Auf der Suche nach Ruhm und Reichtum sollte unser Held durch den Westen reiten und seine selbst gebauten Gadgets nutzen, um sich aus Schwierigkeiten zu befreien.

Zwei Entwicklungen brachten „Curse of the West" schließlich auf den Weg zu *Darkwatch*. „Uns wurde schnell klar, dass niemand in der Rolle eines Charakters namens Chaz Bartlet spielen wollte", lacht Chris. „Also haben wir beschlossen, dass die Spieler einen knallharten Cowboy verkörpern, keinen humorvollen Cartoon-Charakter." Die Hauptfigur wurde mit jeder Überarbeitung etwas düsterer und die albernen Elemente der Anfangsfassung wurden mehr und mehr fallen gelassen.

Etwa zur gleichen Zeit entstand der Entschluss, dem Spiel einen übernatürlichen Schwerpunkt zu geben, die Entscheidung fiel auf das Vampir-Thema. „Vampire sind die perfekten Feinde", argumentiert Chris. „Sie können enormen Schaden aushalten und sich regenerieren, und sie sind wahnsinnig stark. Vampire sind furchteinflößende Gegner, sie ermöglichen damit außergewöhnliche Attribute für eine Heldenfigur."

Das düstere Thema verlieh *Darkwatch* seinen einzigartigen Gothic-Stil, den das Marketing-Team fortan als „verwunschenen Westen" bezeichnete. „Chris nannte zwei Kriterien für eine stimmige Spielwelt", erinnert sich Farzad. „Erstens sollten Reißzähne Teil des Designs sein und entsprechend oft verwendet werden. Zweitens sollten getötete Feinde dazu genutzt werden, um sich upzugraden. Vampirhaut war beispielsweise kugelsicher und konnte in die Kleidung von Darkwatch-Agenten eingenäht werden."

Nachdem das grundlegende Szenario feststand, bestand der nächste Entwicklungsschritt darin, die spielerische Seite von Darkwatch festzulegen. „Es gab einen großen Aspekt, von dem wir wussten, dass er ein Schlüssel zum Erfolg sein würde", erinnert sich Meelad. „Das war die Steuerung. Es war damals nicht einfach, einen hochwertigen Shooter für Konsolen zu entwickeln. Einige Spiele hatten eine tolle Grafik und Story, aber am Ende erinnerte man sich nur an die schlechte Steuerung. Auch AAA-Titel waren davor nicht gefeit."

Zum Glück gab es bereits ein Spiel, das in dieser Hinsicht eine Vorreiterrolle übernommen hatte. *Halo: Combat Evolved* war 2001 unter großem Beifall der Kritiker veröffentlicht worden und überzeugte die Spieler weltweit davon, dass ein hervorragender Shooter nicht nur PC-Spielern vorbehalten sein muss.

»*HALO* WAR FÜR UNS WIE EIN FIXSTERN.«
PAUL O'CONNOR

„*Halo* war für uns wie ein Fixstern", gesteht Paul. „Wir haben es bis zum Umfallen gespielt. Mehrmals pro Woche schlossen wir vier Xbox-Konsolen aneinander und veranstalteten ein lokales LAN-Match mit 16 Spielern. Jedes Spielprojekt entwickelt sich stets anders als geplant, aber Halo hat uns immer den Weg gewiesen. Wir haben uns monatelange Irrwege erspart, indem wir nicht mühsam selbst herauszufinden mussten, wie man einen FPS auf Konsole macht."

Ihr müsst nicht lange suchen, um den Einfluss von *Halo* auf *Darkwatch* zu bemerken. Wie der Master Chief kann auch Jericho nur zwei Waffen gleichzeitig tragen, wirft Grana-


» [PlayStation 2] Ihr könnt Zivilisten entweder retten oder als Blutbank benutzen, eure Wahl.


» [PlayStation 2] Die Reiteinlagen sind unterhaltsam und bringen Abwechslung.

GUT, BÖSE ODER BEIDES?

Von Helden und Monstern.



JERICHO CROSS

Unser Bürgerkriegsveteran schlägt sich mehr schlecht als recht durch. Während eines Raubüberfalls auf einen Zug entfesselt er versehentlich den Vampir Lord Lazarus. Fortan kämpft er an der Seite eines geheimen Ordens gegen blutsaugende Monster.



CASSIDY SHARP

Sie verlor ihre Eltern bei einem Vampirangriff und trat dem Darkwatch-Orden schon in jungen Jahren bei. Die kampferprobte Cassidy weist Jericho den Weg und gibt ihm wertvolle Ratschläge, ähnlich wie Cortana in *Halo*.



TALA

Die furchtlose Tala ist mindestens so gefährlich wie die Kreaturen, die sie mit dem Orden jagt. Mit erschreckender Kaltblütigkeit opfert sie unschuldige Menschenleben, was ihre übernatürlichen Fähigkeiten immens steigert.



OOZER

Was wiegt drei Zentner, hat mehr Fänge als ein Wolf und ist mit blutigen Fleischerbeilen bewaffnet? Oozers gehören zu den widerlichsten Kreaturen, mit denen Jericho konfrontiert wird. Sie halten enorm viel aus und spucken ätzende Galle.



» [PlayStation 2] Die Repetierarmbrust lässt sich mit explosiven Bolzen ausrüsten.

ten mit einer separaten Taste, kann mit seinem Colt zuschlagen und verfügt über einen „vampirischen Schild“, der sich regeneriert. Im Arsenal des Darkwatch-Ordens findet sich überdies der Steam Wagon, der dem Warthog des UNSC mehr als nur ähnlich sieht. Man braucht auch nicht viel Vorstellungsvermögen, um den Redeemer-Revolver mit der Magnum aus *Halo* zu vergleichen.

Ohne glaubwürdige Feinde nutzen allerdings die besten Waffen nichts. Darkwatch bietet einen angemessen gruseligen Schurkenkatalog. Ihr kämpft unter anderem gegen Skelette, Banshees, Blutsauger und untote Cowboys. Neben den Schießeisen habt ihr die Möglichkeit, eure Vampirkräfte zu verbessern. Außerdem bietet euch *Darkwatch* ein moralisches Entscheidungssystem, das sich auf das Ende und den Endboss auswirkt. Natürlich wäre kein Westernspiel vollständig ohne weitläufige Ausritte. In der Kampagne erlebt ihr deshalb mehrere Szenen, in denen Jericho sein übernatürliches Ross besteigt.

Hinter den Kulissen war die Entwicklung von *Darkwatch* ein steiniger Weg, der wahrscheinlich dazu führte, dass das Spiel nicht sein volles Potenzial erreichte. Schon früh im Entwicklungsprozess fusionierte Sammy Corporation mit Sega und wurde zu Sammy Sega Holding. Sammy Sega versuchte später, den Betrieb in Carlsbad zu schließen – nur John Rowes Eingreifen bewahrte das Studio vor der vollständigen Auflösung. Dank seiner Bemühungen wurde Sammy Studios unabhängig und benannte sich in High Moon Studios um. Nach einer schmerzhaften personellen Verkleinerung arbeitete das Studio fortan für Vivendi Games und teilte seine Arbeit zwischen einem *Jason Bourne*-Spiel und *Darkwatch* auf. Für Letzteres fehlte fast die ganze Zeit ein Publisher, erst drei Monate vor Veröffentlichung konnte sich das Studio mit Capcom (für die USA) und Ubisoft (für Europa) einigen.

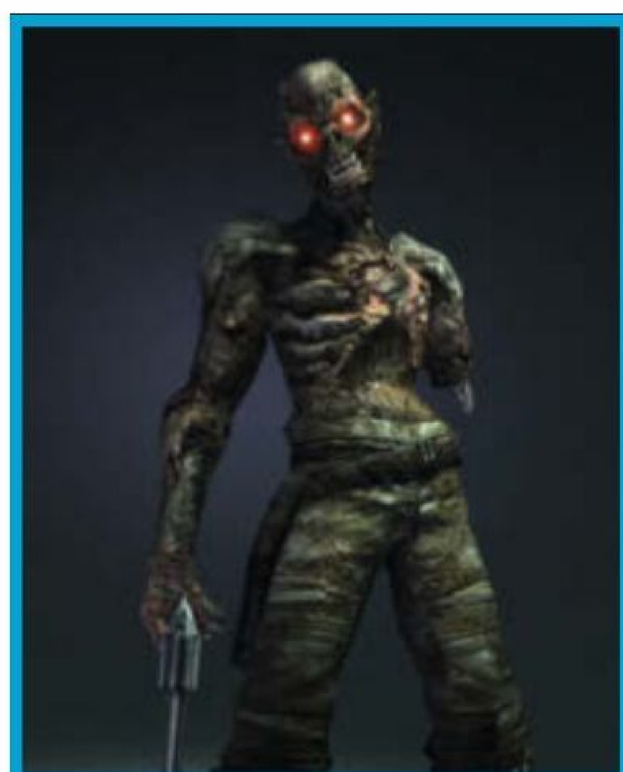
Vor dem Verkaufsstart machte Darkwatch mit Beiträgen im *Heavy Metal Magazine* und im *Playboy* von sich reden. Als es Ende 2005 erschien, verkaufte sich gut und erhielt positive Kritiken, wobei insbesondere der einzigartige Stil gelobt wurde. Doch das reichte nicht, wie sich Chris grämt: „Leider hatte keiner der beiden Publisher ein Interesse daran, den Titel für die Zukunft weiterzuentwickeln oder ihn zu einem Hit zu machen – weil es unsere IP war. Ich bin davon überzeugt, dass sie deutlich mehr daraus gemacht hätten, wenn ihnen die Rechte an *Darkwatch* gehört hätten.“

Aus *Darkwatch* wurde somit nie der Blockbuster, den die Entwickler sich erhofft hatten. Schließlich kaufte Vivendi High Moon und die Rechte an *Darkwatch* auf, wurde dann aber bald selbst von Activision übernommen, wodurch Activision Blizzard entstand. In den folgenden Jahren erstellte High Moon Konzepte, die vage auf *Darkwatch* beruhten, und planten einen zweiten Teil (siehe Kasten). Bis heute ohne sichtbares Ergebnis, aber wer weiß: Vielleicht erwacht der alte Vampir-Pistolero eines nicht allzu fernen Tages erneut zum untoten Leben? *



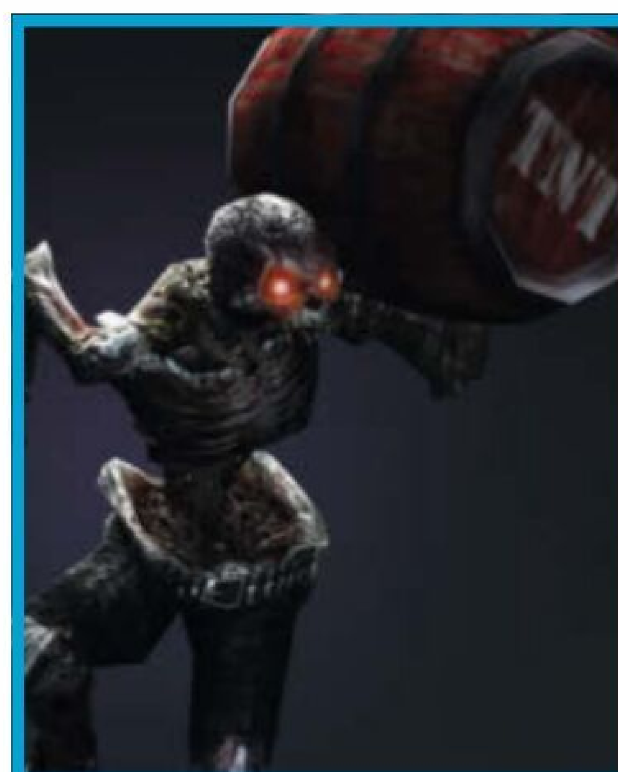
REAPER

Der Westen ist voll von den namenlosen Gräbern derer, die ein gewaltsames Ende gefunden haben. Ihre wiederbelebten Hüllen kriechen aus dem Boden hervor, um mit ihren riesigen Sicheln schreckliche Rache zu üben.



GUNSLINGER

Auch für die schaurigen Revolverhelden ist der Tod in letzter Zeit nur eine nicht verbindliche Empfehlung. In duellartigen Szenen könnt ihr beweisen, wer schneller am Abzug ist. Ob die rot leuchtenden Augen beim Zielen helfen, wissen wir nicht genau.



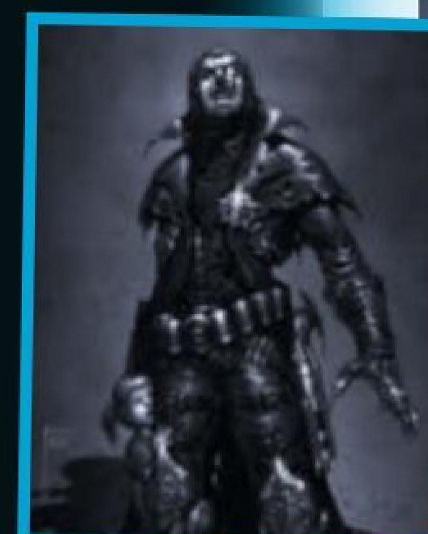
KEGGER

Der Selbsterhaltungstrieb ist bei verrottenden Horden Untoter generell recht niedrig ausgeprägt. Diese Fanatiker sind mit TNT-Fässern ausgestattet und rennen schnurstracks auf euch zu, um für euch beide die ewige Ruhe zu finden.

TOTEN-STILLE

Was wurde aus *Darkwatch 2*?

Die Entwickler hatten *Darkwatch* als ersten Teil einer großen Serie geplant, die sich über mehrere Spiele und Medien erstrecken sollte. Während der Entwicklung gab es Gespräche mit Filmstudios über einen Auftritt auf der großen Leinwand. Nach der Übernahme durch Vivendi kamen diese Pläne nicht zum Tragen.



Vielmehr machte das Studio *Robert Ludlum's Das Bourne Komplott*. Als das 2008 erschienen war, erhielt das Studio grünes Licht für die Arbeit an einer *Darkwatch*-Fortsetzung. Für *Darkwatch 2* wechselten die Entwickler zur Unreal-Engine, einhergehend mit einem Perspektivenwechsel zum Third-Person Shooter.

Erneut wärt ihr in Jerichos Stiefel geschlüpft, diesmal viele Jahrhunderte in der Zukunft. In dieser Welt hatten die Vampire die Welt erobert und nach ihrer Vorstellung umgestaltet. Die Menschen wurden in Reservaten gehalten, als Spielzeuge ihrer untoten Herrscher, die sie zum Vergnügen und zur Ernährung jagten. Nordamerika war durch eine gigantische Mauer gespalten, und die letzte Bastion der Menschheit hielt innerhalb dieser Mauer stand. Jericho wurde von den versprengten Überresten des Darkwatch-Ordens aus seiner Gruft erweckt und mit dem Schutz eines jungen Mädchens beauftragt, deren Blut der Schlüssel zum Sieg über die Vampire war.

So weit zum Plan – doch im selben Jahr wurde Vivendi von Activision übernommen, die das Projekt direkt einstellten und das Team lieber ein *Transformers*-Spiel nach dem anderen entwickeln ließen. Danach folgten *Deadpool* (2013) und *Call of Duty: Advanced Warfare* (2014).



Typhoon Thompson

DAS TURBOGEILE GUMMIBOOT



» PUBLISHER: BRØDERBUND
» ERSCHIENEN: 1988
» HARDWARE: ATARI ST (AMIGA)

Von Heinrich Lenhardt

Winzige Sprites, großer Spaß: *Lemmings* ist wohl das bekannteste Beispiel für Pixel-Kleinkunst der 16-Bit-Computerära. Aber wer erinnert sich noch an *Typhoon Thompson*? Bei der spritzigen Wasserballerei von *Choplifter*-Erfinder Dan Gorlin begeistern nicht nur die hinreißenden Animationen. Die feinfühlige Maussteuerung des Turbo-Schlauchboots sorgt für ein wunderbares Spielgefühl, dessen Arcade-Charme die Jahrzehnte gut überstanden hat.

Manche Mitarbeiter müssen zu ihrem Glück gezwungen werden: Zu Beginn von *Typhoon Thompson* befördert ein Vorgesetzter den widerwilligen Titelhelden mit einem Tritt ins Schlauchboot. Dagegen musste man die *Power-Play*-Redakteure 1988 gar nicht erst groß dazu drängen, diese originelle ST-Neuheit zu spielen: Ich erinnere mich, wie gut das putzige Action-Kleinod Boris Schneider und mir gefiel, auch Tester Martin Gaksch war voll des Lobes (83 %).


33 Jahre später bringen mich die ausdrucksstarken Minisprites immer noch zum Schmunzeln. Meine Lieblingsszene ist wohl das Tauschgeschäft mit dem Seekobold-Dorfvorsteher, dem schier die Augen aus dem Kopf fallen, wenn wir ihm ein zappelndes Bündel präsentieren. Wirklich toll, was Grafiker David Bunnett da an Animationen gezaubert hat! Doch die größte Stärke des Actionvergnügens von Programmierer Dan Gorlin ist der „Spielt sich gut"-Faktor: Mit seinen fünf Levels ist *Typhoon Thompson* ein überschaubares Vergnügen, aber wie bei guten Arcade-Titeln fängt man gerne immer wieder von vorne an, um den Highscore zu jagen

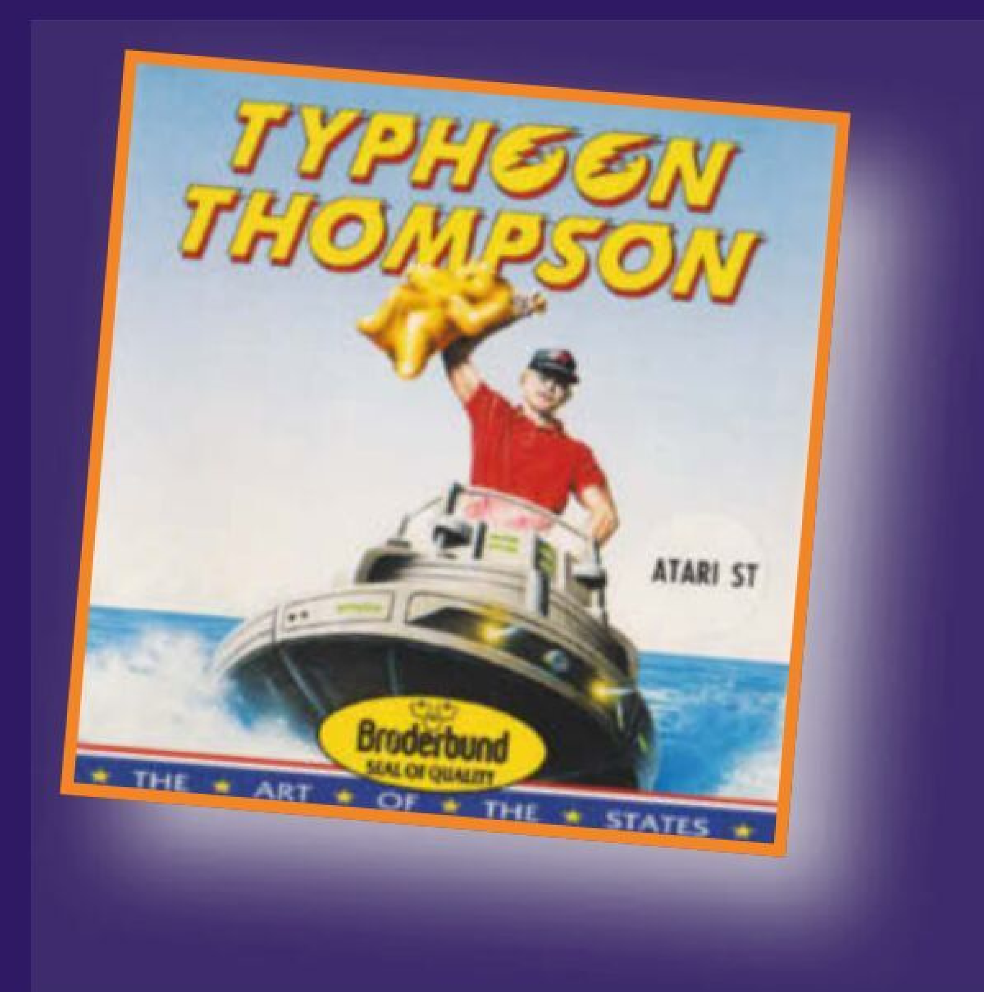
Die meisten Actionspiele für Atari ST und Amiga verlangen einen Joystick, doch Gorlin setzt bei der Schlauchboot-Steuerung ganz auf die Maus. Beschleunigung und Drehungen gelingen so geschmeidig, das Boot prallt auch realistisch von Hindernissen ab. Mit der linken Maustaste feuern wir den Laser und die rechte zündet die Schubdüsen, durch die man Kurven kratzen und unter Wasser tauchen kann. Vier wichtige Gegenstände sind nötig, um ein Menschenbaby von der Wasserwelt Aguar zu retten: Dolch, Hammer, Luftballon und … Schnuller. Für das Tauschgeschäft müssen wir pro Level eine bestimmte Anzahl von Wasserkobolden sammeln. Doch die sitzen zunächst in Flyers genannten Schiffen, die es abzuschießen gilt. Dann geschwind hingebraust, und schon sackt Thompson einen Kobold ein.

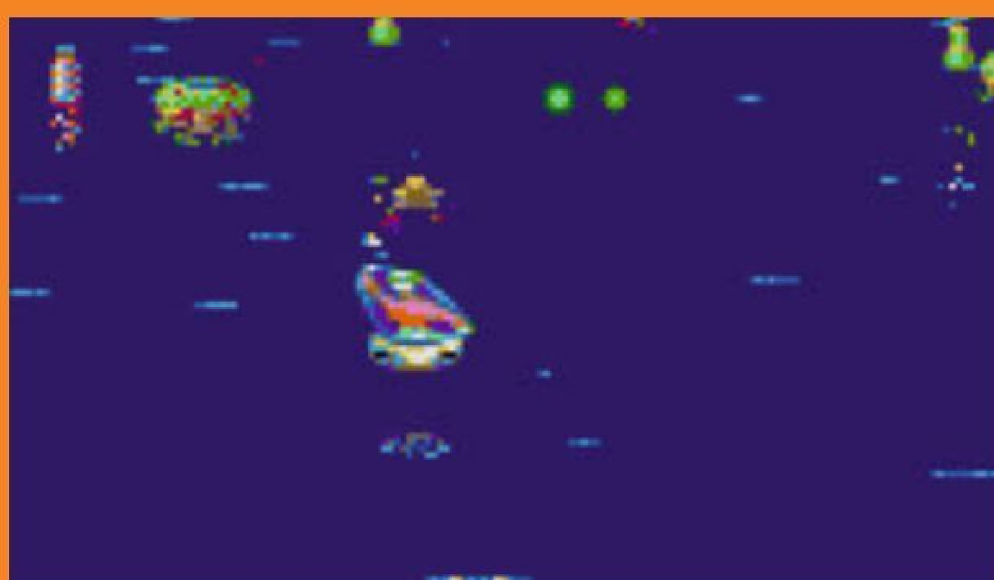
Ähnlich wie bei Gorlins *Choplifter* stecken hinter dem simpel anmutenden Baller-Spielprinzip einige taktische Finessen. Zu einem gewissen Grad dosiere ich selbst, wie turbulent es zugeht, denn durch Insel-Beschuss werden weitere Flyers freigesetzt. Blindes Dauerfeuer bringt wenig, denn dann kommt man mit dem Aufsammeln der Kobolde nicht hinterher, die nach einigen Sekunden wieder in Sicherheit schwimmen. Mir begegnen immer mehr Gegnertypen mit verschiedenen Verhaltensmustern und Angriffen – vom Klebeseifenbläser lasse ich mich allein wegen der Animation gerne erwischen. Nach jeder absolvierten Mission erhalte ich neue Extras, die zum Beispiel Flyers einfrieren oder Kobolde anziehen. Eindringliche Soundeffekte warnen vor Gegnern im Rücken. Und durch die skalierten Sprites entsteht ein flotter 3D-Effekt, der in Verbindung mit der famosen Schlauchboot-Steuerung für Spielspaß sorgt.

Im Vergleich zu den technisch mitunter dürftigen Umsetzungen von tumben Action-Spielautomaten, die Ende der 80er Jahre auf Atari ST und Amiga erschienen, ist *Typhoon Thompson* eine unbeschwerte Wohltat. Klein und fein sind sowohl Sprites als auch Spielkonzept, man spürt die Liebe zum Detail bis ins letzte Pixel. Ein großer Hit war der Titel nicht, selbst als 1990 mit etwas Abstand noch eine Amiga-Umsetzung folgte. Ein Jammer, denn sowohl stilistisch als auch spielerisch gehört er zu den allerbesten Actionvertretern dieser Epoche. *

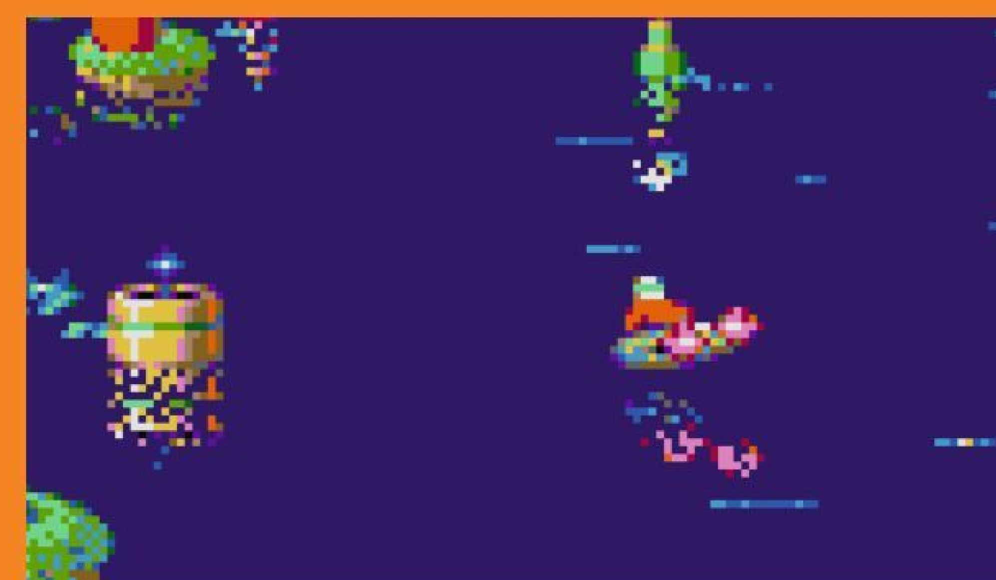
» RETRO-REVIVAL



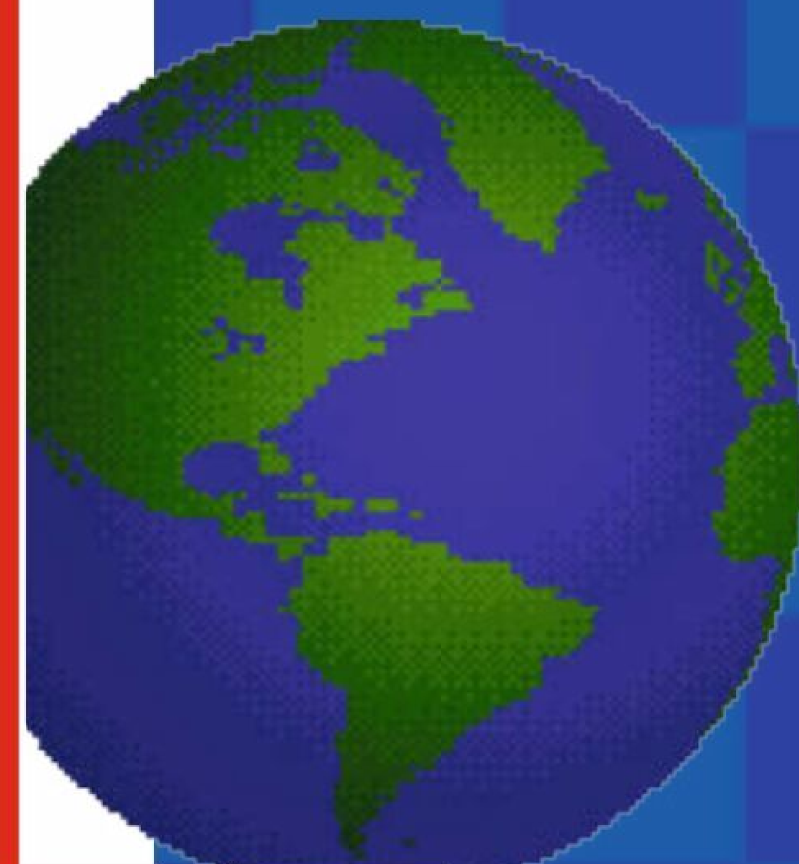

TYPHOON THOMPSON
ATARI ST
Broderbund
SEAL OF QUALITY
THE ART OF THE STATES





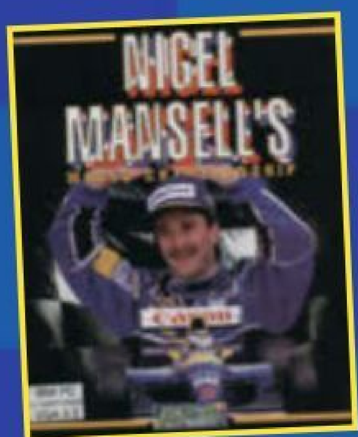


MAKING OF



Nigel Mansell's World Championship

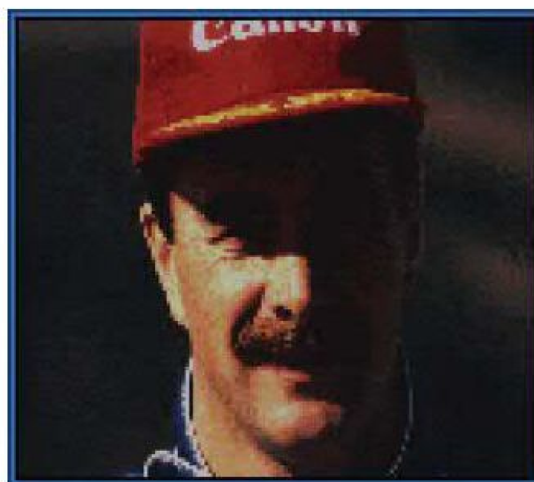
VOR LEWIS HAMILTON (UND JENSON BUTTON) HOLTE NIGEL MANSELL 1992 DIE FORMEL-1-WELTMEISTERSCHAFT INS BRITISCHE KÖNIGREICH. WIE PASSEND, DASS GERADE IN DEM JAHR EIN RENNSPIEL MIT SEINER LIZENZ ENTSTAND.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** GREMLIN GRAPHICS
» **ENTWICKLER:** GREMLIN GRAPHICS
» **JAHR:** 1992
» **SYSTEM:** AMIGA, DIVERSE
» **GENRE:** RENNSPIEL

Nigel Mansell ist ein britischer Rennfahrer, der über 15 Jahre in der Formel-1-WM für Lotus, Williams und Ferrari fuhr. Im Januar 1992 bereitete er sich auf die WM-Saison vor, die im Vorjahr sein Dauerrivale Ayrton Senna gewonnen hatte. Er fuhr für Williams, welche große Hoffnungen hegten, dass Mansell nun endlich den WM-Titel holen würde.



Auch Gremlin war seinerzeit ein großer Name, nämlich bei Videospielen. Das Unternehmen hatte sich mit einer Reihe von gelungenen Rennspielen einen guten Ruf erarbeitet, darunter *Lotus*, *Super Cars* und *Toyota Celica GT-Rallye*. Da kam Marketingdirektor David Martin eine Idee: „Ich hatte bereits mit Nigel Mansell eine geschäftliche Vergangenheit", berichtet David von seiner Zeit bei Martech Games. Dieses Studio hatte er 1982 gegründet und sieben Jahre später verkauft. „Wir hatten 1988 *Nigel Mansell's Grand Prix* veröffentlicht und mit ihm und seiner Agentin Sue eine sehr gute Geschäftsbeziehung." Nun wollte David ein zweites Lizenzspiel mit Nigel machen. „Es gab bereits einen anderen Publisher, der die Lizenz erworben hatte, aber weil ich Sue so gut kannte, übertrug sie Gremlin die Lizenz."

Und wie war Nigel Mansell selbst damals so? „Viele Leute mochten Mansell eigentlich nicht", lacht Ian Stewart, damals Gremlins Geschäftsführer. „Aber er war ein wirklich netter Kerl." Mit der Lizenz in der Tasche stellte Ian ein Team zusammen, um das Spiel zu entwickeln. Zunächst stand die Entscheidung an, ob es ein Arcade-Racer oder eine Simulation werden sollte. Am Ende entschied sich Ian für ein bisschen von beidem, wenn auch mit



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE (IM BILD)
SYSTEM: AMIGA, DIVERSE
JAHR: 1990

ZOOL
SYSTEM: AMIGA, DIVERSE
JAHR: 1992

PREMIER MANAGER
SYSTEM: AMIGA, DIVERSE
JAHR: 1992

dem Schwerpunkt auf Arcade, wovon er sich leichtere Zugänglichkeit versprach.

Da der 8-Bit-Markt Anfang der 90er Jahre auf dem absteigenden Ast war, entschloss Gremlin, sich zunächst auf die 16-Bit-Entwicklung zu konzentrieren. „Wir hatten das Gefühl, dass es sich nicht mehr lohnt, primär für die 8-Bit-Systeme zu entwickeln", sagt Ian. Also wurde das Spiel in erster Linie für Amiga, Atari ST, das SNES, Mega Drive und DOS konzipiert. „Ich glaube, die Hauptversion war die für Amiga, aber ich bin nicht mehr absolut sicher."

Sicher ist jedoch, dass das Audio auf einem Amiga produziert wurde, und zwar von Patrick Phelan: Von den Motorgeräuschen und der Menümusik bis zu den Nationalhymnen bei der Siegerehrung. Die Grafiken wurden auch auf dem Amiga erstellt, dabei spielte der Artist Paul Gregory eine entscheidende Rolle. Pauls Team nutzte *Deluxe Paint*, um die Fahrzeuge, Hintergründe und Menüs zu zeichnen. Seine kleine Crew konnte nur mit 16 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm arbeiten, da der Hires-Modus des Amiga nicht mehr erlaubte (im Lowres waren 32 aus 4.096 Farben möglich, im EHB-Modus 64 Farben). Die SNES-Version entstand dann auf einem VGA-PC, da dieser wie das Super Nintendo im Standardmodus 256 Farben bei 320×200 Pixeln schaffte.

Ritchie Brannan stieß als Programmierer zum Projekt. „Ich wurde von Anfang an dem Team zugewiesen", sagt Ritchie, „obwohl es damals keine Teams im heutigen Sinne gab. Alles lief eher auf Abruf, je nach Verfügbarkeit, Fähigkeiten oder Erfahrung." Gremlin versuchte alles, um jede Plattform mit einer Umsetzung zu bedienen. „Das SNES-Spiel wurde auf einem PC geschrieben und sehr stark auf die konsolenspezifische Hardware angepasst", fährt Ritchie fort. „Dieser Code war für die anderen Plattformen nicht sofort brauchbar. Wir haben die Engine benutzt, die ich für *Top Gear* geschrieben hatte. Die hatte bereits eine verbesserte Straßenkarte. 1995 haben wir auf diesem Code basierend dann *Top Gear 3000* auf dem SNES gemacht, das sich jedoch aufgrund der Verwendung des FX-Chips ziemlich stark von den anderen Spielen unterschied."

»VIELE LEUTE MOCHTEN MANSELL NICHT, ABER ER WAR EIN NETTER KERL.«
IAN STEWART

Da *Nigel Mansell's World Championship* auf der Formel-1-WM von 1992 basierte, wussten die Entwickler, dass sie 16 Strecken von Südafrika bis Australien einbauen mussten. Sie konnten auch einige andere Fahrernamen verwenden, obwohl diese von Version zu Version variierten. „Ich glaube, über Nigel Mansell sind wir an die Grand Prix Drivers Association für die Namensrechte gekommen", erinnert sich Ritchie. „Die Strecken haben wir individuell lizenziert." Diese Authentizität schränkte den kreativen Freiraum ein. „Im Gegensatz zu *Top Gear* konnten wir keine großen Hügel nutzen, um ein Gefühl ▶



» [Amiga] Vor einem Rennen kann das Auto eingestellt werden.



» [Amiga] Mansell gibt im Übungsmodus einige „hilfreiche" Tipps.



» [Amiga] Die Grafiker nutzten *Deluxe Paint*.





Mehr Mansell

Zwei weitere Lizenz-Rennspiele.

NEWMAN/HASS INDYCAR FEATURING NIGEL MANSELL

Dieser Titel ist eine Art Fortsetzung von *Nigel Mansell's World Championship Racing*, zumal er auch 1994 haargenau die alte Engine und die bisherige Technik verwendet. Damit war er gegen die moderne Konkurrenz chancenlos. Die Mega-Drive-Version hatte nun auch die Cockpit-Sicht, machte aber dennoch wenig Freude.



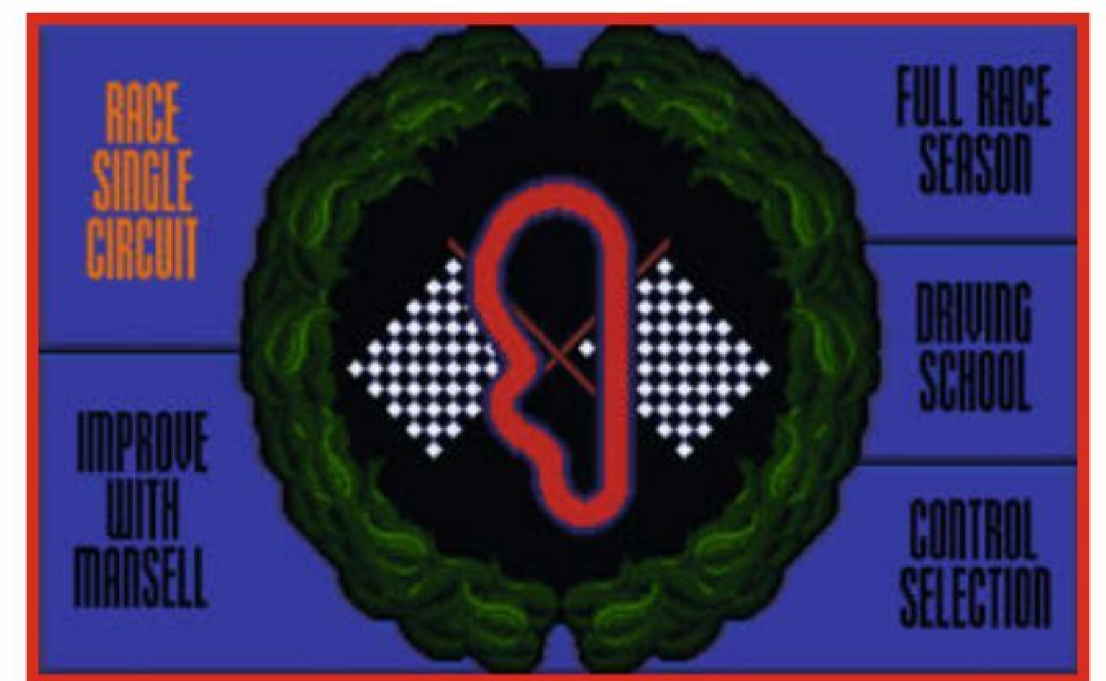
NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

„Ewig lahme Kurvenfahrerei mit öden Backgrounds", meckerte Michael Suck (*ASM* 1/89). David Martin hatte den Vorgänger von *World Championship Racing* unter seiner alten Firma Martech 1988 veröffentlicht. Die Resonanz war bescheiden. Heinrich Lenhardt vergab sparsame 5,5/10 Punkte für die CPC-Version (*Power Play* 5/88).





» [Amiga] Das Spiel war insgesamt ziemlich einfach.



» [Amiga] Wählbar sind sowohl Einzelrennen als auch die volle Saison.

von Geschwindigkeit und Beschleunigung zu erzeugen", erklärt Ritchie.

Durch die Entscheidung, Arcade-Elemente einzubauen, konnte er aber tricksen: „Wir haben viele Änderungen am Fahrmodell vorgenommen, damit es sich einfacher anfühlte", sagt Ritchie. Die Entscheidung für den simpleren Arcade-Stil hatte auch praktische Gründe. „Das größte Publikum interessierte sich für Arcade-Gameplay. Wir hatten weiterhin ein relativ kleines Zeitfenster, um das Spiel fertigzustellen, während die echte WM noch lief. Schließlich mussten die Lizenzkosten ja wieder reinkommen."

»WIR HATTEN FILMAUFNAHMEN VON F1-AUTOS UND STELLTEN FEST, WIE NIEDRIG DIE SITZPOSITION DER FAHRER WAR.«
RITCHIE BRANNAN

Glücklicherweise gingen die Pläne auf. Mit der Entwicklung startete auch die F1-Weltmeisterschaft 1992, in der Mansell die ersten fünf Rennen gewann. Er schickte sich an, der erste britische F1-Weltmeister seit James Hunt im Jahr 1976 zu werden. Diese positive Entwicklung löste bei Gremlin Überlegungen aus, wie man noch mehr aus der Mansell-Lizenz rausholen könnte. Nigel Mansell erhielt ein eigenes Sprite mit Schnurrbart, Kappe und originalen Teamfarben. „Er war der einzige Fahrer, von dem wir eine vollständige Lizenz hatten", freut sich Ritchie. Der Spieler hatte die Möglichkeit, die Mansell-Figur zu ändern, indem er ihr einen anderen Namen oder Nationalität gab; ihr Aussehen blieb jedoch gleich.

Das „Mansell-Modus" genannte Tutorial blendete ein digitalisiertes Foto des Sportlers während des Rennens ein. Nigel gibt hier Tipps, die aber kaum über das Niveau „Bleib auf der Strecke!" hinauskommen. Die SNES-Version stattete den virtuellen Mansell mit kleinen Fetzen Sprachausgabe aus. „Die Stimme wurde von jemandem im Büro aufgenommen, der aus Birmingham kam", verrät Produzent Mark Glossop.

Fast alle Versionen steuerten sich aus der Cockpitperspektive, in der der Spieler hinter dem Lenkrad seines sehr, sehr niedrigen Autos sitzt. Ausnahme ist die Mega-Drive-Version, die in der Third-Person-Perspektive das Fahrzeug von hinten zeigt. „Das Auto in der Mega-Drive-Version wurde einem Modellbausatz des Originalfahrzeugs nachempfunden", offenbart Pete. Das Ergebnis kam nicht sonderlich gut an: „Die Grafik ist ein einziger Witz, genauso wie das total unrealistische Fahrverhalten der Boliden. Durch die veränderte Perspektive geht das gute SNES-Fahrfeeling vollends flöten", meckerte die *Mega Fun* (3/94, 40 %).

Um die Cockpitperspektive umzusetzen, betrieb des Team einigen Aufwand. „Wir hatten Filmaufnahmen von einigen F1-Autos und stellten fest, wie niedrig die Sitzposition der Fahrer und wie eingeschränkt die Sicht auf die Strecke und Kurven war", erläutert Ritchie. „Die Fahrer mussten die Strecke auswendig kennen – und wir wollten den Spielern die Erfahrung schenken, mit zunehmender Streckenkenntnis immer besser zu fahren." Als Nebeneffekt fiel so die Darstellung des Fahrzeugs weg, die ohnehin viel zu sehr nach Cartoon ausgesehen hätte.

Das Spiel fühlte sich dennoch an wie ein Standard-Rennspiel. Und bevor die Startampel Grün zeigte, musste man sich durch einen Haufen von Menüs wühlen. Der rotierende Globus im Streckenauswahlmenü ist dabei besonders auffällig. „Ein echter Speicherfresser", stöhnt Ritchie, „für den wir ein eigenes Tool pro-

» [Amiga] Hoffentlich fängt es nicht an zu regnen …





PORTIERUNGS-BOXENGASSE

Welches System überzeugt technisch am meisten?

AMIGA



Die Fassung für den A1200 war das besser aussehende Spiel und gefiel mit detaillierteren Grafiken. Auch die 500er-Version erzeugte jedoch Grand-Prix-Flair. Insgesamt ein deutlich zu niedriger Schwierigkeitsgrad.

ATARI ST



Umsetzung des Amiga-Spiels mit niedrigerem Spieltempo, seltsames Ruckeln beim Scrolling inklusive. In Kombination mit der bescheideneren Grafik eher keine Version, die Jubelstürme auslöst

SCHNEIDER CPC



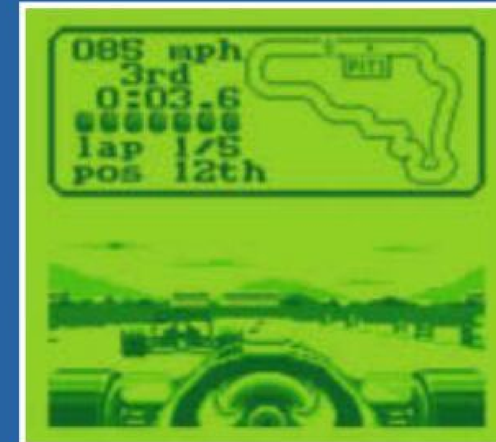
Bestach mit den besten Grafiken, die das System jemals hervorgebracht hat. Auch diese Version ruckelt, und es war schwer, Kollisionen mit rivalisierenden Autos zu vermeiden, aber insgesamt einer der besten CPC-Racer.

PC



„Spielerisch gewaltig vermurkst", attestierte Knut Gollert (*Power Play* 6/93, 28 %) und litt: „Die 3D-Grafik sieht klobig aus und ruckelt ohne Ende." Und der Sound? „Rekrutiert sich aus einem annehmbaren Musikstück und drei Gurgeltönen."

GAME BOY



Eines der besten Rennspiele auf Nintendos Handheld-Opa. Auch hier ruckelt das Scrolling, doch die detaillierte Grafik und das überdurchschnittliche Spielgefühl hinterließen einen guten Eindruck und eine flotte Spielbarkeit.

MEGA DRIVE



Diese Version fühlt sich durch die Third-Person-Perspektive an wie ein anderes Spiel. Sonderlich schwierig wird der Titel dadurch aber nicht, fast alle Strecken kann man mit konstant über 270 km/h durchrasen.

NES



Die neben der Strecke vorbeiflackernde „Landschaftsgrafik" verursacht Kopfschmerzen, das montone Motorenbrummen wirkt einschläfernd, und wirklich herausfordernd sind die Gegner auch nicht. Aber die Menümusik fetzt.

SNES



Die beste von allen Versionen, die die SNES-Hardware optimal ausnutzt. Flüssig und ruckelfrei, was das Gameplay auf ein anderes Niveau hebt. Detaillierte Grafik, kleine Fetzen Sprachausgabe im Übungsmodus. Alles drin, alles dran.

ZX SPECTRUM



Diese monochrome Interpretation nutzt ebenfalls die Third-Person-Perspektive. Die Instrumententafel zeigt auch Öldruck und Öltemperatur an, was im Spiel selbst allerdings überhaupt keine Rolle spielt.

» [Amiga] Nur Nigel Mansell wurde mit Bild dargestellt.

MEXICO	TIME	POINTS
JEAN ALESI	03:17.60	10
NIGEL MANSELL	00:02.10	6
GERHARD BERGER	00:02.18	4
MARTIN BRUNDLE	00:07.29	3
A DE CESARIS	00:16.52	2
ERIC COMAS	00:29.17	1
AGURI SUZUKI	00:36.10	-
ERIC VAN DE POLE	00:44.56	-
JOHNNY HERBERT	00:54.43	-
P MARTINI	00:55.99	-
STEFANO MODENA	01:06.07	-
ERIC KATAYAMA	01:07.90	-



» [SNES] Plötzlich setzt der Regen ein. Also Vorsicht!

FAHRSCHULE

So gelingen Rekordzeiten.

QUALIFYING

■ Wer sich das Qualifying spart, startet immer vom letzten Platz. Es lohnt sich also, diese Extrarunden zu drehen und die eigene Startposition fürs Rennen zu verbessern.

AUSWENDIG LERNEN

■ Je besser man die Kurse kennt, desto besser fährt man die Kurven an. Alternativ reicht auch ein Blick auf die Minimap zum vorausschauenden Fahren.

AUTOMATIKGETRIEBE

■ Theoretisch erzielt die manuelle Schaltung eine höhere Endgeschwindigkeit, doch der Effekt ist marginal. Das zusätzliche Tastendrücken kann man sich also sparen.



KURVEN FAHREN

■ Jede Kurve kann mit einer Ideallinie durchfahren werden. Langsamer anfahren und sofort nach dem Scheitelpunkt beschleunigen. Eher Gas wegnehmen als bremsen.

SCHNELLER DURCH TUNING

■ Durch die richtige Einstellung der Spoiler wird das Auto schneller, aber das Handling verschlechtert sich. Grundsätzlich ist das bessere Fahrgefühl aber zu bevorzugen.

REIFENKONTROLLE

■ Diese vier Symbole geben an, wie runtergefahren die Reifen sind: Je kleiner die Symbole, desto kaputter sind sie. Eigentlich kaum relevant, nur bei Regen sollte ein Boxenstopp eingelegt werden.



» [SNES] 16 reale Strecken sind enthalten.



» [SNES] Diese Version bietet kleine Samples Sprachausgabe.

grammieren mussten." Am Auto ließen sich unter anderem Reifen, Gangübersetzung, Getriebe und Spoilerandruck anpassen. Doch welchen Effekt hatten die Tuning-Optionen überhaupt? „Die gegnerischen Autos hatten einen Gummiband-Algorithmus, also hatte das Tuning eigentlich gar keinen Effekt", gesteht Mark.

Nigel Mansell's World Championship läuft klar ersichtlich nicht in 3D ab, sondern verwendet eine 2D-Bitmap-Engine mit zusätzlichen Daten für die Strecke, Hügel, Boxengasse, Ideallinie und vieles mehr. „Damit haben wir die Engine im Vergleich zur Engine von *Top Gear* wesentlich ausgebaut und erweitert", freut sich Ritchie. Im Gegensatz zu Mark behauptet er auch, dass das Tuning nicht nur Augenwischerei war: „Es hatte einen erheblichen Effekt auf das Handling, die Beschleunigung, den Grip in den Kurven und auf weitere Faktoren."

Die erste Gelegenheit, um zu testen, ob nun Mark oder Ritchie (wir neigen zu Marks Einschätzung) recht hat, bietet sich in der Qualifizierungsrunde vor jedem Rennen. Hier gilt es, eine ordentliche Startposition fürs Hauptrennen zu ergattern. „Das war eine bewusste Wahl", sagt Ritchie. „Eine fliegende Runde, aus der dann direkt ins Rennen gestartet wird, hätte den Start des Hauptrennens nur unnötig verzögert."

Das Team arbeitete an vielen Details, beispielsweise an den Außenspiegeln. „Die waren eine späte Ergänzung, obwohl sie schon von Anfang an auf der Liste standen", sagt Ritchie. Tatsächlich sieht man in den kleinen Spiegeln, ob und von welcher Seite sich ein Kontrahent nähert.



» [SNES] Zum Reifenwechsel einfach ab in die Box.

Kurz vor der Fertigstellung gab es wechselhafte Nachrichten: Zunächst gewann Mansell die F1-Weltmeisterschaft! Er lieferte sich jedoch öffentliche Streitereien mit Williams und kündigte im September 1992 an, dass er fortan beim Team Newman/Haas Racing in den USA Indy-Car-Rennen fahren würde. Heute kann Ian darüber lachen: „Wir waren fast fertig, und dann geht der nach Amerika! Vielleicht verschlechterte das die Verkaufszahlen."

Das Amiga-Spiel erschien um Weihnachten 1992, was kein guter Zeitpunkt war: Kurz vorher hatte *Lotus III* (ebenfalls von Gremlin) mit der gesamten Rennspielkonkurrenz den Boden aufgewischt. Gegen den neuen Genreprimus hatte das F1-Lizenzspiel keine Chance. Der viel zu simple Schwierigkeitsgrad erlaubte es, nahezu ungebremst mit Bleifuß durch die Kurven zu ziehen (auf dem SNES zeigt der Tacho selten unterhalb von 250 km/h). Knallte man dem Vordermann ungebremst drauf, litten nur die Reifen etwas. Dazu krankte die Amiga-Version an einem seltsam ruckeligen Scrolling. Zudem fielen Detailfehler auf: Die Horizontgrafik für den Interlagos-Kurs sieht aus wie Rio de Janeiro, doch Interlagos ist in São Paulo.

»WIR WOLLTEN EIN ARCADE-SPIELGEFÜHL.«
RITCHIE BRANNAN

Das Urteil der Kritiker war vernichtend. „Selbst unbedarfte Einsteiger und Sonntagsfahrer werden noch am ersten Tag Weltmeister", seufzte Knut Gollert in *Power Play* 2/93 und richtete die Amiga-Fassung mit 49 % hin. „Man fährt so vor sich hin, doch Spannung und Dramatik sucht man vergebens", ergänzte Carsten Borgmeier (*Amiga Joker* 1/93, 66 %). Allenfalls war der Titel „für ein bisschen fröhliches Herumgeknatter tauglich", wie Heinrich Lenhardt in *PC Player* 6/93 (62 %) über die PC-Version urteilte. Diese jedoch war chancenlos gegen *F1GP* von Geoff Crammond, das schon 1991 mit Polygongrafik geprotzt hatte.

Besser kamen da die Konsolenfassungen weg. Jan Barysch testete für die *Video Games* drei Umsetzungen, die immerhin ordentliche Bewertungen bekamen: Super Nintendo (6/93, 73 %), Game Boy (12/93, 69 %) und Amiga CD32 (4/94, 70 %). Eine geplante Version für den Atari Jaguar wurde in der Entwicklung abgebrochen. Eine C64-Fassung war ebenfalls in der Mache. Allerdings wurde zu viel Entwicklungszeit für die Strecken-Engine aufgewendet, sodass sich der Titel verzögerte. Gremlin befand, dass die Zeit des C64 ablief, und brach das Projekt ab – anstatt die benötigten sechs Wochen zusätzliche Entwicklungszeit zu gewähren. *



STRICTLY LIMITED

Download-Codes, Image-Dateien oder doch echte Datenträger? Wahre Sammler schwören auf hübsche Schachteln! Strictly Limited Games ist eines der Unternehmen, die Spiele in solchen anbieten – auch bei ausgewählten Retro-Titeln.

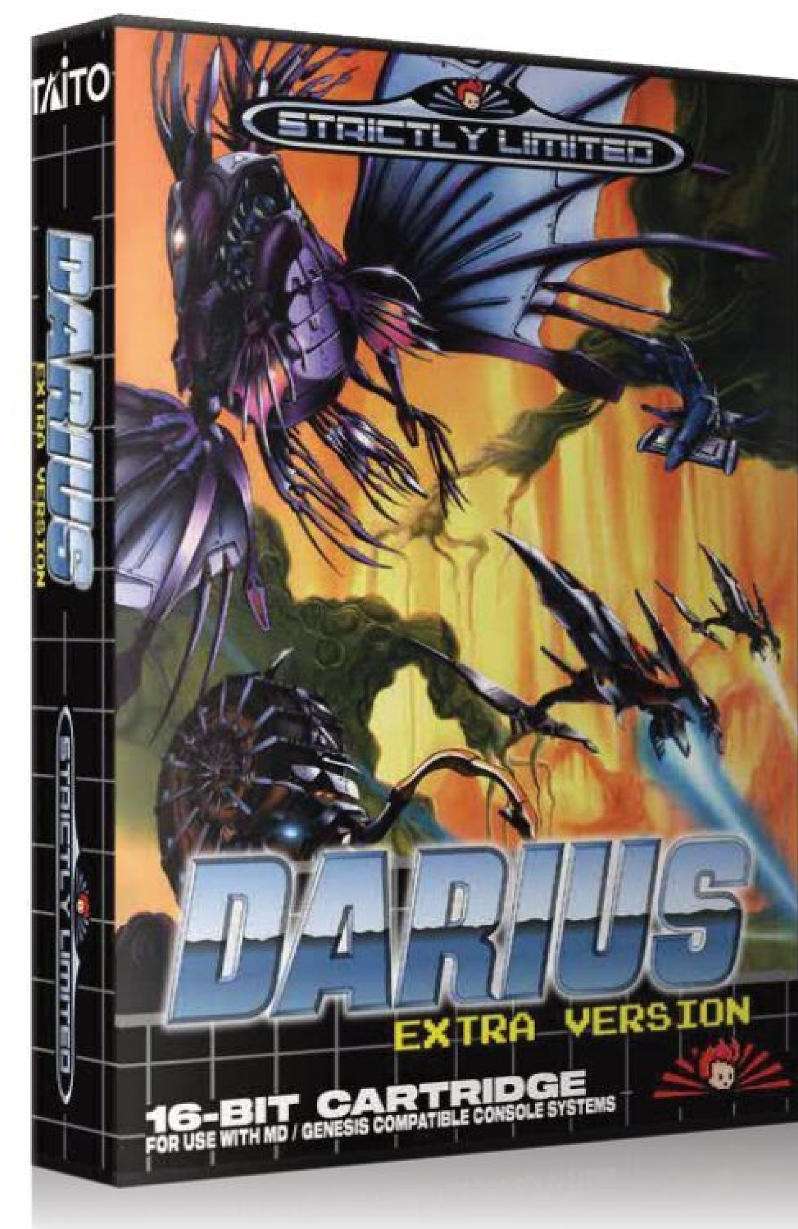
Vinyl-Enthusiasten kennen sie, Liebhaber von Filmen auf Datenträgern auch und Spielefans erst recht: Special, Collector's oder Limited Editions. Sie erscheinen in kleiner Auflage, aber – neben dem eigentlichen Datenträger – mit reichlich Schnickschnack in der Schachtel. Die Beurteilung, ob man diese künstliche Verknappung gut findet oder nicht, bleibt jedem selbst überlassen. Einen Markt gibt es aber dafür. Und natürlich Firmen, die solche besonderen Boxen produzieren. Im Spielebereich sind das Limited Run Games, Special Reserve Games und Super Rare Games. Hinzu kommt Strictly Limited Games aus Stuttgart. Der Spezial-Publisher wurde 2017 von Dennis Mendel und Benedict Braitsch gegründet; einer der Schwerpunkte ist die Wiederveröffentlichung von Retro-Spielen.



» Die teuren Cartridge-Spiele unterscheiden sich von den Originalen.

Kennengelernt haben sich die beiden bei Softdistribution in Kirchheim unter Teck. Dort hatten sie auch die Idee, Strictly Limited Games zu gründen. „Das war schon immer ein Traum von mir", sagt Mendel. Viele Videospiele seien selbst beim Original-Publisher nicht mehr erhältlich – sei es, weil die Rechte den Besitzer gewechselt haben, sei es, weil es das Unternehmen nicht mehr gibt. Das kleine Wunder ist, dass die beiden Gründer miteinander können: „Benedict entstammt einer ganz anderen Generation, er ist mit Steam aufgewachsen und hat eine riesige Bibliothek. Ich hingegen bin ein großer Sammler, der mit physischen

» *Darius Extra Version* gab es früher exklusiv für das Mega Drive Mini.



»Wenn man sich für die Videospielhistorie interessiert, weiß man, dass es viele unveröffentlichte Spiele gibt.«

DENNIS MENDEL



» [PS4] *Tokyo 42* war der erste Titel von Strictly Limited Games.



» [PS4] *99 Vidas* ist ein Prügelspiel im Retro-Stil.

Datenträgern groß geworden ist", sagt Mendel, während er vor Regalen voller Spiele für die unterschiedlichsten Systeme sitzt. Der Vorteil der echten Datenträger: Solange sie und die Konsole funktionieren, kann man die Spiele spielen, man ist von keinen Servern abhängig.

Eines der Hauptziele von Strictly Limited Games ist es, alte Spiele zu erhalten. Doch ganz uneigennützig ist Dennis Mendels Intention nicht. „Ich bin selbst Sammler und liebe es, Spiele in physischer Form im Regal stehen zu haben. Also sind die Spiele, die wir verkaufen, Titel, von denen wir annehmen, dass sie erhalten bleiben müssen." Generell sollte jedes Videospiel bewahrt werden. Mendel zieht den Vergleich zur Filmindustrie, in der Frühwerke von späteren Regie-Legenden für immer verloren sind, weil die Filmrollen in den Müll geworfen oder zerstört wurden. „Das gilt auch für Videospiele: Viele sind nur noch in digitaler Form erhältlich." Das aber auch nur, solange der Publisher es möchte. Bestes Beispiel ist die Einstellung von PlayStation Mobile. „Man hat keinen Zugriff mehr auf diese Spiele. Sie sind einfach verloren", grämt sich Mendel.

Natürlich erfindet Strictly Limited Games das Rad nicht neu. Der Kern des Geschäfts unterscheidet sich nicht von dem der Mitstreiter. „Angefangen haben wir, indem wir noch erhältliche Videospiele auf Datenträgern veröffentlicht haben", erinnert sich Mendel. Er ist froh, nicht allein auf dem Markt zu sein: „Je mehr, desto besser, denn ein einzelner Verlag kann nicht alle Spiele retten." Er ist sich sicher, dass die unterschiedlichen Unternehmen zwei Sachen eint: die Leidenschaft für Videospiele und der Wunsch, so viele davon wie möglich für die Nachwelt zu bewahren. „Wir haben für uns aber beschlossen, dass wir das etwas anders machen – was zu *Ultracore* und *Clockwork Aquario* geführt hat."

Beide Spiele sind offiziell nie erschienen. Damit wagt sich Strictly Limited Games in das Territorium von Super Rare Games vor. Es werden also Spiele aufbereitet, die es eigentlich gar nicht gab. „Wenn man sich für die Videospielhistorie interessiert, weiß man, dass es viele unveröffentlichte Spiele gibt", sagt Mendel. Einige der dahinterstehenden Firmen, beispielsweise DICE, sind auch heute noch relevant, andere längst Geschichte wie Westone. „Jeder, der *Clockwork Aquario* gesehen und gespielt hat, wird dasselbe denken: Es wäre wirklich schade gewesen, wenn dieses Spiel nie erschienen wäre, denn es ist wunderschön", findet Mendel. Aus heutiger Sicht wirkt der Grund für den Entwicklungsstopp seltsam: Das Spiel wurde als veraltet angesehen, es hatte eben kein 3D. Westone ging pleite, das Spiel war verloren – zumindest bis jetzt.

Dass das Stuttgarter Unternehmen die Chance bekommt, solche „historischen Ungerechtigkeiten" zu korrigieren, hat viele ▶



» Dennis Mendel ist leidenschaftlicher Sammler von Videospielen.

» Auch Standardversionen erhalten Extras wie diese Anstecknadel.



» [PS4] Taito und Strictly Limited Games arbeiten eng zusammen.





» [PS4] *Fox n Forests* passt mit seiner Pixelgrafik genau ins Schema.

ZEIT-STRAHL

2017
■ Dennis Mendel und Benedict Braitsch gründen das Unternehmen in Kirchheim unter Teck.

2017
■ Mit dem PS4-Titel *Tokyo 42* von SMAC Games und Mode 7 erscheint das erste physische Spiel.

2018
■ Auch für die PS Vita wird produziert: Premiere ist *99 Vidas* von QUByte Interactive.

2018
■ *Fox n Forests* ist der erste Strictly-Limited-Games-Release für die Nintendo Switch.

2018
■ Mit *Sayonara Umihara Kawase++* erscheint das erste Spiel einer Retro-Serie auf der Vita.

2019
■ Gemeinsam mit Partner DICE wird das verschollene Mega-Drive-Spiel *Ultracore* fertiggestellt.

2019
■ *Ninja Saviours: Return of the Warriors* besiegelt die Publishing-Partnerschaft mit Taito.

2020
■ SNES-Cartridge-Premieren sind *Super Turrican: Director's Cut* und *Super Turrican 2*.

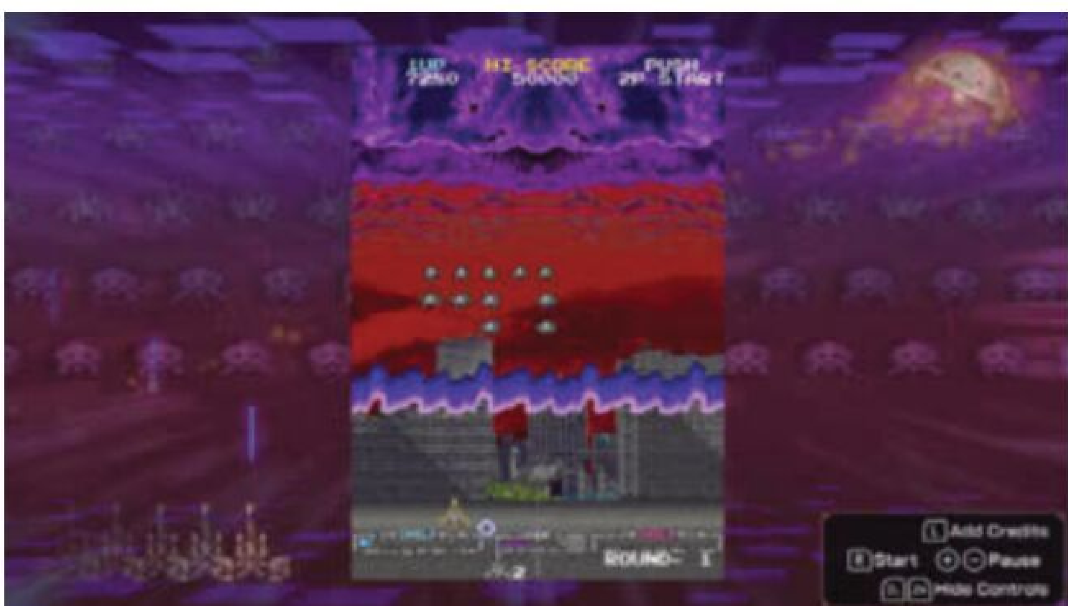
2020
■ *Darius Extra Version* kann für Mega Drive vorbestellt werden. Vorher war es Mini-exklusiv.

2020
■ Westones verloren geglaubtes Spiel *Clockwork Aquario* wird für Switch und PS4 fertiggestellt.





» [PS4] Auch Arcadespiele wie *R-Type Dimensions* wurden veröffentlicht.



» [Switch] Selbst die *Space Invaders*-Serie gehört zum Portfolio des Unternehmens.

▶ Gründe. Persönliche Ambitionen, die Tatsache, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein, und Freunde, die einen unterstützen, zählt Mendel auf. *Ultracore* hatte er schon einmal gesehen, auf YouTube findet man eine Präsentation, außerdem gab es in Zeitschriften sogar Rezensionen. „Meine Eltern hatten einen Buchladen, ich kam also in den Genuss vieler Magazine", erinnert sich Dennis Mendel. Und dann gibt es ja auch noch Vitamin B: Freunde, die jemanden kennen, der wieder jemanden kennt, der zu irgendetwas Zugang hat.

Ultracore hat Strictly Limited auf Mega-Drive-Cartridges veröffentlicht. Auch andere Titel, *Super Turrican 2* zum Beispiel, werden auf Modul verkauft – dank des Partners DragonBox aus Ingolstadt. Goldene Regel: Veröffentlicht wird nichts ohne die Zustimmung des Originalentwicklers, egal ob es sich um ein neu aufgelegtes Spiel handelt oder eines, das so selten ist, dass es im Markt nur zu exorbitanten Preisen angeboten wird. Dennis Mendel geht es darum, eine faire Lösung für Hersteller und Verbraucher zu finden. „Wenn ich an die Natsume-Spiele denke, an den Preis von *Wild Guns* oder *The Ninja Saviors*, oder wenn man sich ansieht, wie viel *Panorama Cotton* jetzt kostet: Es ist eine Schande, dass Menschen keinen Zugang dazu haben." Bei den Retro-Cartridges will man der Erstveröffentlichung besonders nahe kommen – und das funktioniert nur mit der offiziellen Lizenz.

Die Einzigen, die nicht immer ganz glücklich sind, sind die Sammler, die schon das Original im Regal stehen haben. Dennis Mendel glaubt aber, dass das Vorgehen seines Unternehmens kein Problem darstellt. „Natürlich wollen Sammler keine weitere Version ihres Spiels sehen. Aber wir veröffentlichen ja auch keine detailgetreue Reproduktion des Originals." Strictly Limited Games versucht, bei ihren Neuauflagen zumindest ein neues Cover-Artwork zu liefern. „Wir bitten Mike Winterbauer oder Tom DuBois, das Cover für ein *Turrican*-Spiel zu zeichnen, sodass es selbst für Sammler im Grunde eine neue Veröffentlichung ist. Wir wollen keine Konkurrenz zum Erst-Release sein."

> **»Spiele liegen mir generell sehr am Herzen. Aber da meine Frau Japanerin ist und ich Japanisch studiert habe, habe ich mich auch immer auf japanische Videospiele konzentriert.«** DENNIS MENDEL

Die bislang fünfjährige Reise von Strictly Limited Games war beschwerlich und dennoch bemerkenswert. „Wir hatten keinen Namen, sind aus dem Nichts entstanden", erklärt Mendel. Als unbekanntes Unternehmen sei es nicht einfach gewesen, potenzielle Partner zu überzeugen. Dennoch ist es beachtlich, welche Marken ihnen mittlerweile anvertraut wurden: *R-Type*, *Turrican*,



» [Switch] Das Arcadespiel *Clockwork Aquario* wurde von Westone nie fertiggestellt.

WO SIND SIE HEUTE?

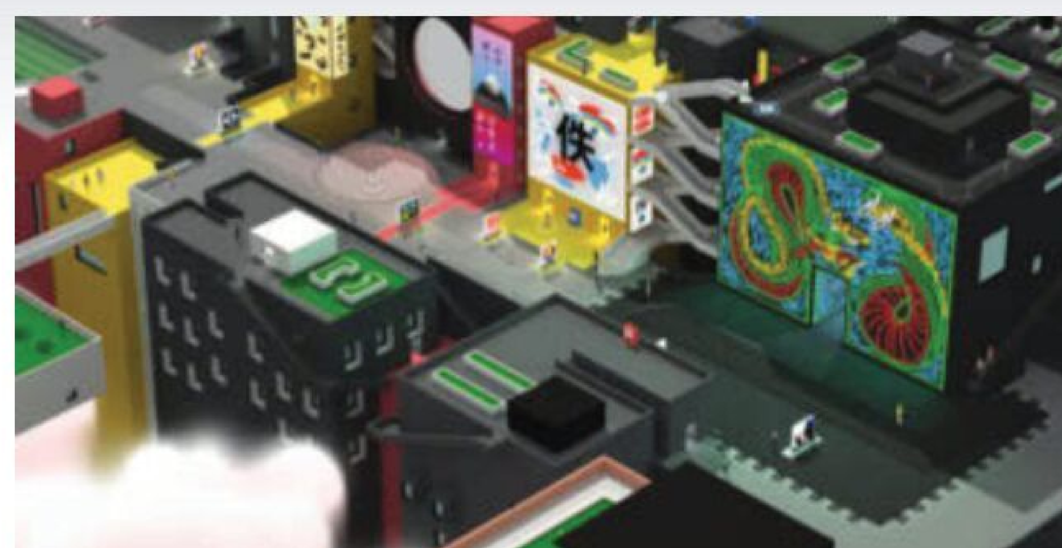
DENNIS MENDEL

■ Am Fraunhofer Institut für Digitale Medientechnologie arbeitete Dennis Mendel im Bereich Videospielkompetenz und -geschichte, danach übernahm er in London die deutsche Lokalisierung für Square Enix. 2015 wechselte er zu Softdistribution. 2017 war er Mitbegründer von Strictly Limited Games. Auch heute kümmert er sich um die Veröffentlichungen von Spielen für Switch, PS4 und Retro-Konsolen.

BENEDICT BRAITSCH

■ Nach seiner Ausbildung zum Fachangestellten für Medien- und Informationsdienste an der Uni Stuttgart wurde Benedict Braitsch 2016 Marketingassistent bei Softdistribution. Nur sechs Monate später war er Mitbegründer von Strictly Limited Games. „Retro-2D-Pixelkunst" beschreibt er als seine Leidenschaft. Und er hofft, dass er das PC-Rollenspiel *To the Moon* irgendwann neu auflegen kann.

DIE BESTEN SPIELE



TOKYO 42

■ Das erste veröffentlichte Spiel beinhaltet bereits viele Merkmale der späteren Strictly-Limited-Games-Veröffentlichungen. Dieses Indie-2D-Spiel besitzt einen starken japanischen Einfluss – obwohl es in London entwickelt wurde.



ULTRACORE

■ Strictly Limited Games will unvollendete Spiele verfügbar machen – wie dieses verloren geglaubte Run-and-Gun des *Battlefield*-Entwicklers DICE. Das deutsche Unternehmen hat es fertiggestellt und auf Switch, PS4 und Mega Drive veröffentlicht.



» [Switch] *Darius: Cozmic Collections* wurde wie das Original aufgeteilt.



» [PS4] *Hyper Sentinel* erschien auch für die Switch – aber von einer anderen Firma.







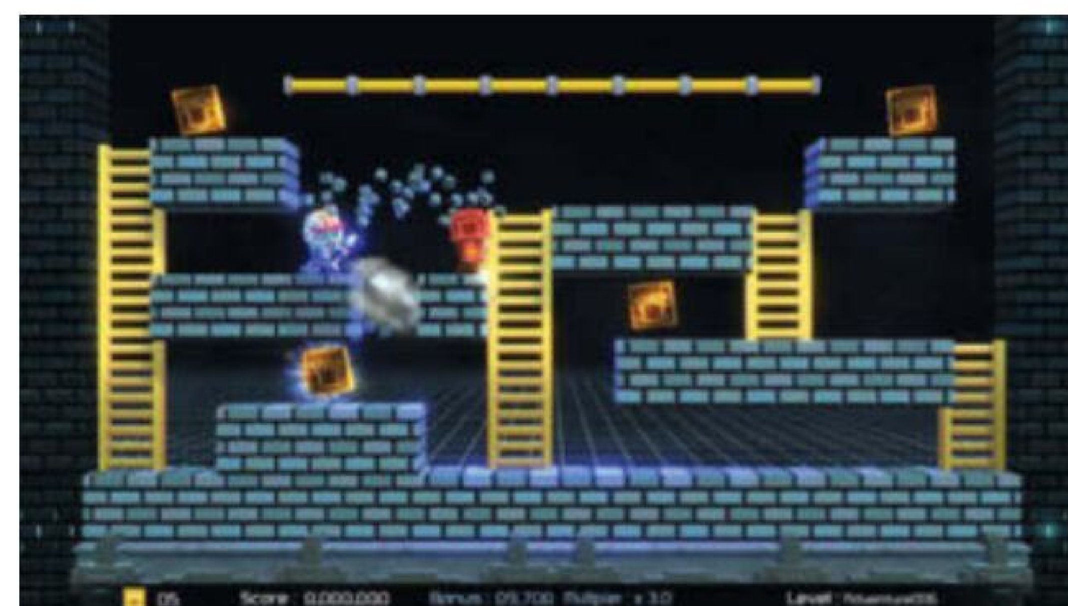
» Auch das passende Merchandise zu den Limited Editions wird entwickelt.

Wonder Boy, *Bubble Bobble*, *Darius* und *Space Invaders*, um nur ein paar zu nennen. Außerdem ist man Partnershop von Spielen anderer Publisher wie Retro-Bit, Dotemu und Sekai Games. „Spiele liegen mir generell sehr am Herzen. Aber da meine Frau Japanerin ist und ich Japanisch studiert habe, habe ich mich auch immer auf japanische Videospiele konzentriert", sagt Dennis Mendel. Wichtig sei der respektvolle Umgang mit einer fremden Marke. „Sie ist immer noch das Baby unserer Partner, und das gibt man nicht an jemanden, der es nicht gut behandelt."

Der Standort Deutschland war nicht unbedingt hilfreich. Zwar hat Nintendo Deutschland seinen Hauptsitz in Frankfurt am Main. Aber Deutschland war ein Heimcomputerland, Konsolen hatten es hier lange Zeit schwer. „In Großbritannien oder Frankreich erhält man mehr Unterstützung. Dort gibt es Firmen wie Rare oder Ubisoft", so Mendel. Deutsche Studios mit langer Tradition wie Factor 5 oder Crytek sind eher die Ausnahme. Aber die hiesige Spieleindustrie tut eine Menge, um die Situation zu verbessern. „Weil Deutsch schwierig zu lesen und verstehen ist, gibt es unsere Webseite nur auf Englisch, und unsere Spiele haben in der Regel nur englische Texte."

Für ein so junges Unternehmen wie Strictly Limited Games bleibt noch viel zu tun. Es gibt Pläne, in den japanischen Markt einzusteigen. Es gibt Träume zu verwirklichen, so würde Dennis Mendel sehr gerne die *Earthbound*-Reihe umsetzen, auch wenn er diesbezüglich wenig Hoffnung hat. Er kann sich vorstellen, Xbox-Versionen von Spielen anzubieten. Bis dahin macht das Unternehmen das, was es am besten kann: Es bietet physische Versionen von Spielen für Sammler an und versucht, verloren geglaubte oder unerschwingliche Perlen erstmals oder erneut verfügbar zu machen. Lassen wir uns von der nächsten Cartridge überraschen! *





» [PS4] *Lode Runner* mögen wir in der Retro-Gamer-Redaktion wirklich sehr!



BUBBLE BOBBLE 4 FRIENDS

■ Das Besondere an diesem Taito-Titel: Das Spiel wurde nach der physischen Veröffentlichung deutlich aufgewertet. Exklusiv für Käufer der Originalversion gab es ein spezielles, preisgünstiges Upgrade-Paket aus Cartridge und Inlay als Angebot.



DARIUS: COZMIC COLLECTIONS

■ Die beiden Taito-Kompilationen enthalten jeweils unterschiedliche Spiele, aufgeteilt auf die Arcade- und Konsolen-Editionen. Einen ähnlichen Ansatz mit zwei unterschiedlichen Versionen verfolgte das Unternehmen später bei den *Turrican*-Zusammenstellungen.



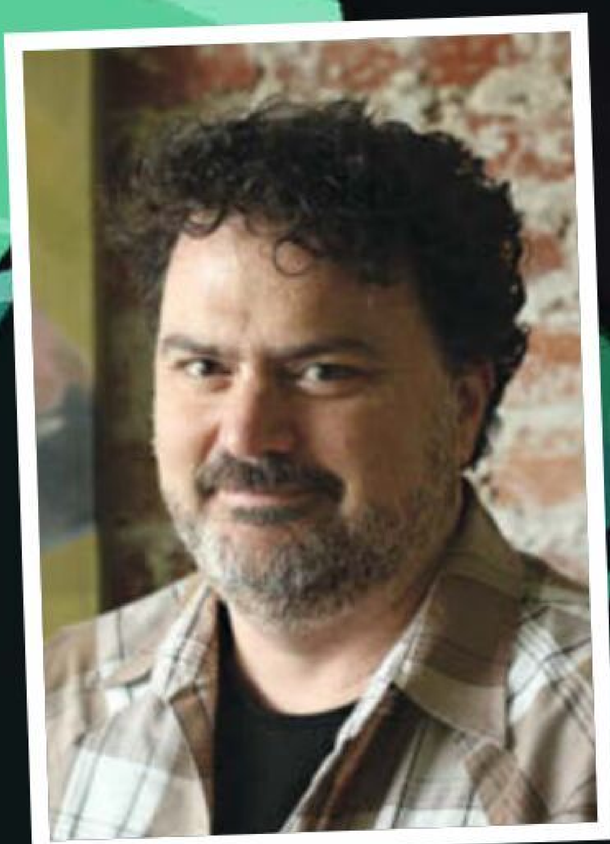
XENO CRISIS

■ Strictly Limited Games produziert neben Neuauflagen von bekannten Retro-Franchises auch physische Versionen von modernen Klassikern. In diesem Fall waren die Stuttgarter für die Produktion der Switch- und PS4-Versionen verantwortlich.

DIE HISTORIE VON

PSYCHONAUTS

NACH ÜBER 15 JAHREN ENTWICKLUNGSZEIT ERSCHIEN IM VERGANGENEN JAHR DAS VON FANS UND KRITIKERN GLEICHERMASSEN GEFEIERTE *PSYCHONAUTS 2* VON DOUBLE FINE. TIM SCHAFER, STUDIOCHEF UND BRANCHENLEGENDE, FÜHRT UNS DURCH DIE GESCHICHTE DER REIHE.



» **Tim Schafer hat viele bekannte Titel verantwortet, darunter *Full Throttle* und *Grim Fandango*.**



» [PC] In den Gehirnwindungen des Hauptquartiers von *Psychonauts 2* sind zahlreiche Sammelobjekte versteckt.

Als Tim Schafer im Jahr 2000 LucasArts verließ, hatte er mit *Grim Fandango* gerade eines der letzten großen Grafikadventures herausgebracht und sich als brillanter Kopf der Branche etabliert. Sein Weggang war ein Neuanfang: Tim gründete mit Double Fine eine eigene Firma und begann sogleich mit der Arbeit an einem Titel, der schon jahrelang in seinem Kopf umhergespukt hatte.

Das Projekt hatte seinen Ursprung in Tims Begeisterung für das Thema Psychologie. Er erinnert sich: „Ich habe im College viel über Träume gelernt und wie die Menschen darin ihre emotionalen Zustände anhand von abstrakten Bildern oder Metaphern wahrnehmen." Schon vorher dachte Schafer kurz darüber nach, ähnliche Konzepte in seinem Adventure *Full Throttle* (deutsch: *Vollgas*) zu verwenden. „Ich wollte bei *Full Throttle* eigentlich einen Trip einbauen, für den Ben in der Wüste Peyote nehmen und sich auf eine Reise durch seine eigenen Gedanken begeben sollte." Auch wenn diese spezielle Idee laut Tim „nicht wirklich zu *Full Throttle* gepasst hätte", behielt er sie im Hinterkopf.

Später kramte er sie bei der Arbeit an einem nie fertiggestellten Spionagetitel (angeblich eine Mischung aus *Shaft*, *James Bond*, Kung-Fu-Filmen und *2001: Odyssee im Weltraum*) wieder hervor und entwickelte eine Mechanik, bei der die Spieler vor einem Gegenstand meditieren konnten, um Visionen und Hinweise über dessen Bedeutung zu erhalten. „Ich erzählte vielen Leuten davon und irgendwann meinte jemand: Wie wäre es mit einem Spiel, bei dem man in fremde Gedankenwelten eintauchen könnte? Ich dachte nur: Mach du dir lieber mal Gedanken über deinen eigenen Kram. Moment mal … das ist ja wirklich gut! So kam es, dass ich jahrelang über die Idee nachgrübelte."

> »WIE WÜRDE ES ZUM BEISPIEL IN DEN GEDANKEN EINES NARZISSTEN AUSSEHEN? WELCHE FARBE HÄTTE DER HIMMEL IN DESSEN WELT?«
>
> TIM SCHAFER

Sobald Double Fine gegründet war, wurde aus dieser fixen Idee ein Projekt namens *Psychonauts*, ein Action-Adventure, bei dem der Spieler als übersinnlich begabter Entdecker die Gedanken anderer Charaktere erkundete. „Wir machten uns Gedanken darüber, was es alles für großartige übersinnliche Kräfte geben könnte und welche Rätsel damit möglich wären", fährt Tim fort. „Dann dachten wir an verschiedene Arten von Welten: Wie würde es in den Gedanken eines Narzissten aussehen? Welche Farbe hätte der Himmel in dessen Welt?" Um die Bildsprache zu entwickeln, holte Schafer sich Hilfe zweier Kollegen, mit denen er bereits bei *Grim Fandango* und *Full Throttle* zusammengearbeitet hatte.

Bald darauf gab es ein erstes Konzept: Das Spiel sollte sich um Razputin „Raz" ▶

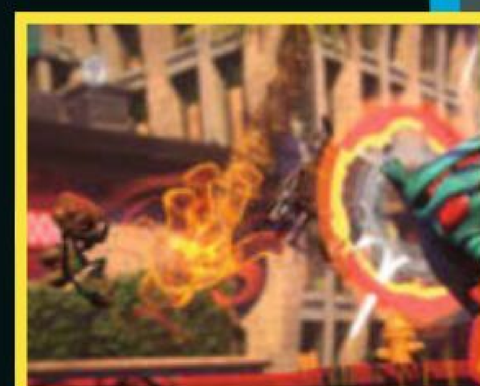


» [PC] Die Ideenfindung für den ersten Teil war laut Tim Schafer sehr einfach.

POWER-UP!

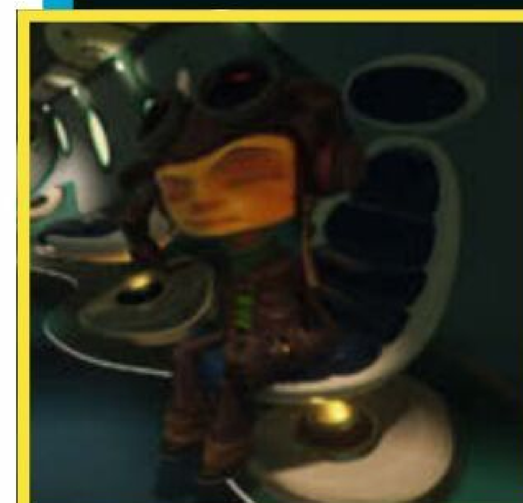
EIN ÜBERSICHT DER BESTEN PSI-FÄHIGKEITEN.

TELEKINESE



Mit Telekinese kann Raz Objekte vom Boden hochheben und durch die Luft schleudern, was in Form einer imaginären Hand dargestellt wird und großen Spaß macht.

HELLSEHEN



Raz' hellseherische Fähigkeiten lassen ihn durch die Augen anderer Personen blicken. Schaut ihr mit „fremdem Blick" auf Raz, so könnt ihr einzigartige 2D-Bilder sehen, die euch zeigen, wie er wahrgenommen wird.

PSI-SCHLAG



Der PSI-Schlag feuert Laserstrahlen aus der Schädeldecke. Raz kann entweder frei herumballern oder auf ein Ziel aufschalten, was die Dinge einfacher macht.

PYROKINESE



Damit ist nicht zu spaßen: Sie setzt Dinge durch Gedankenkraft in Brand. Die Spezialattacke muss sich zwar erst aufladen, bringt aber dafür sogar ein Thermometer mit.

SCHWEBEN



Diese oft genutzte Fertigkeit erzeugt einen Schwebeball, auf dem Raz mitfliegen oder den er als Fallschirm benutzen kann. Außerdem können damit Objekte angehoben werden.

MENTALE PROJEKTION



Mit der mentalen Projektion kann Raz einen Jung'schen Archetyp herbeirufen, der in die kleinsten Zwischenräume passt, Feinde ablenkt und Raz sogar mit einem Energieboost heilen kann.

MENTALE VERBINDUNG



Die mentale Verbindung erweist sich für die Psychonauten als nützlicher Wurfanker, mit dem ihr Gedanken verbinden und jemandes Entscheidungen beeinflussen könnt. Außerdem erreicht ihr so entfernte Ecken.



Aquato drehen, einen jungen Zirkusartisten, der einem Team von übernatürlich begabten Agenten beitreten möchte, den Psychonauten. Nachdem Raz sich in das Trainingslager schleicht, bekommt er mit, dass Coach Oleander, einer seiner Trainer, durchgedreht ist und einen verrückten Wissenschaftler (und Zahnarzt) angeheuert hat, um die Psychonauten zu kidnappen und ihre Gehirne zu stehlen. Raz muss diesen Plan vereiteln, indem er in die Psyche seine Freunde eindringt und ihnen aus ihrem Inneren heraus beisteht.

Mit diesem Konzept machte sich Double Fine an die Gestaltung der Levels. Alle Abschnitte sollten vollkommen unterschiedlich sein und eine Bandbreite an komplizierten psychologischen Sachverhalten repräsentieren. So

»WIR MACHEN GERNE EIN WENIG UNGEMÜTLICHE SPIELE.«

TIM SCHAFER

brachte jeder Level auch einen eigenen Grafikstil, eigene Texturen, Modelle und Charaktere mit. Die Rätsel erforderten von Raz den Einsatz seiner Spezialfähigkeiten, von Telekinese bis Hellsehen. Der Bosskampf am Ende des Abschnitts stellte die Überwindung des Traumas der Figur dar.

Auch wenn das Konzept originell war, stellte sich die Finanzierung als problematisch heraus. Tim erinnert sich an die Präsentationen bei den Publishern: „Einer meinte: ‚Oh wow, das ist wirklich sehr kreativ! Zu dumm, dass kreative Ideen heutzutage nicht veröffentlicht werden.‘ Das sagte alles." Immerhin stand Double Fine genau dafür: neuartige kreative Konzepte.

„Wir machen gerne ein wenig ungemütliche Spiele, die man so noch nie zuvor gesehen hat – die man aber lieben lernt, wenn man ihnen eine Chance gibt." Der 54-Jährige gesteht ein, dass er anfangs keine Ahnung hatte, wie er einen Publisher finden sollte, er aber „Schwein hatte", als er Bill Gates bei der Ankündigung der Xbox auf der Game Developers Conference sah. „Später hielt ich ein Referat über Character Design, bei dem auch Ed Fries [siehe auch den Artikel zu *Halo* in dieser Ausgabe] anwesend war. Wir kamen ins Gespräch und ich erklärte

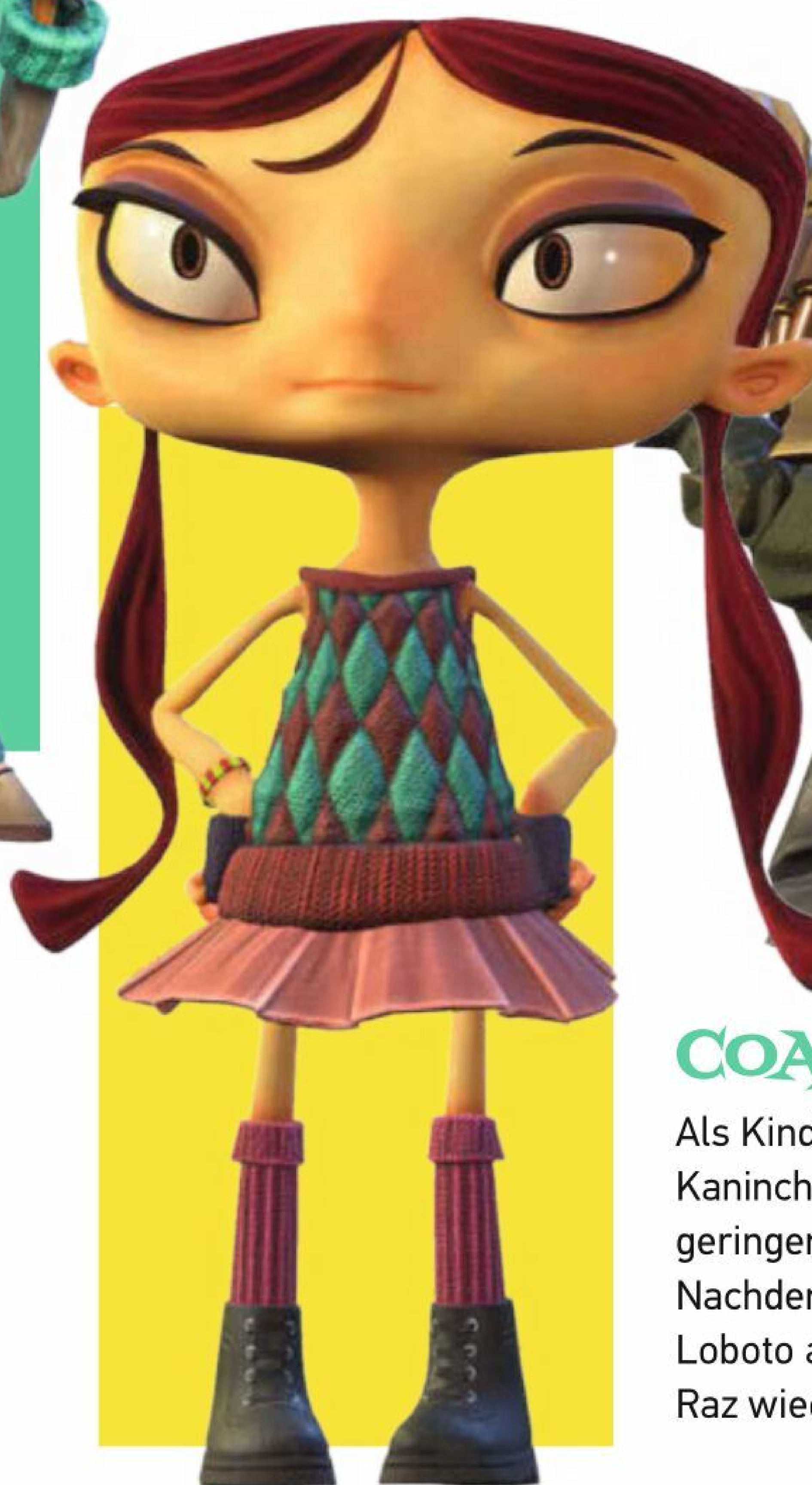
DIE PROTAGONISTEN

VIELE VERRÜCKTE FIGUREN FÜLLEN DIE HAUPTROLLEN.



RAZ

Der unbestrittene Star ist Razputin „Raz" Aquato, ein übernatürlich begabter Junge, der als Psychonaut anheuern möchte. Da er in einer Zirkusfamilie aufgewachsen ist, verfügt er über besondere akrobatische Talente, ist aber auch eine optimistische, gütige und entschlossene Person, die geradezu prädestiniert ist, anderen zu helfen.



LILI ZANOTTO

Auch wenn die Tochter des Psychonauten-Chefs oft die Schule schwänzt, ist sie ein Naturtalent. Normalerweise bevorzugt die Deuteragonistin die Gesellschaft von Pflanzen, verliebt sich aber dennoch in Raz, bevor sie mit der Arbeit im Hauptquartier beginnt.



COACH OLEANDER

Als Kind musste er mitansehen, wie sein Vater sein Kaninchen tötete, und wurde später aufgrund seiner geringen Größe vom Militärdienst ausgeschlossen. Nachdem er auf die schiefe Bahn geriet und für Dr. Loboto an der Weltherrschaft mitarbeitete, führt ihn Raz wieder auf den rechten Pfad zurück.



DR. CALIGOSTO LOBOTO

Als inoffizieller Zahnarzt und Wissenschaftler liebt Loboto es, Zähne zu ziehen und mit Fischen zu experimentieren. Seine Eltern entdeckten seine übernatürlichen Kräfte, als er noch ein Kind war, und zwangen ihn, sich einer Lobotomie mit einem Eispickel zu unterziehen. Durch Raz entdeckt er seinen moralischen Kompass wieder.

ihm die Idee zu *Psychonauts*. Ed war immer für Spiele als Kunstform zu haben." Letztendlich wurde aus dem Spiel doch kein Launch-Titel für die Xbox, und Majesco sprang glücklicherweise als Publisher in die Bresche.

Obwohl die Tester und Käufer die Originalität der Levels lobten, war dem ersten *Psychonauts* zunächst kein kommerzieller Erfolg vergönnt. Von 2005 bis 2010 verkaufte sich das Spiel lediglich 480.000-mal, erwies sich dann aber als Spätzünder: In den folgenden Jahren kletterte die Zahl auf 1,2 Millionen. Und auch wenn Schafer mit Double Fine andere Projekte realisierte, blieb er Raz und seiner Gang gedanklich verbunden. „In manchen Jahren dachte ich kaum an sie, doch meistens notierte ich mir kleinere Ideen sofort, wie die, in die Gedanken eines Spielsüchtigen einzutauchen. Irgendwann wollte ich das alles umsetzen."

Im Jahr 2015, ein Jahrzehnt nach der Veröffentlichung von *Psychonauts*, startete Schafer schließlich eine Crowdfunding-Kampagne, mit der er für eine Fortsetzung 3,3 Millionen Dollar auftreiben wollte. Schließlich bekam er eine halbe Million mehr als nötig von über 24.000 Backern, davon die erste Million gleich am ersten Tag. Die Entwicklung dauerte jedoch ihre Zeit. Glücklicherweise konnte Double Fine mit einem weiteren Projekt, das bereits in der Mache war, den Appetit der Fans erst mal stillen.

Mit *Psychonauts in the Rhombus of Ruin* sprang Double Fine auf den VR-Zug auf und löste das typische Problem mit möglicher Übelkeit dadurch, dass der Spieler an einer Stelle fixiert wurde. „Ich bin für diesen Schwindel besonders anfällig, daher sagte ich: Lasst uns Raz die ganze Zeit an einen Stuhl binden", lacht Tim. „Das Spiel ist zwar recht launisch, bereitet aber die Geschichte für *Psychonauts 2* wunderbar vor."

Der Titel war ein überwältigender Erfolg und bescherte den Fans eine lange überfällige Begegnung mit der Vergangenheit, allerdings mit modernster Technik. Schafer allerdings ▶





» **[PC] Raz' Stimme kommt von Sandra Schwittau (neben anderen Bart Simpson).**



» **[PC] Der erste Teil von *Psychonauts* kam später auch für PC und PS2.**



SASHA NEIN UND MILLA VODELLO

Als Sasha als Kind in den Geist seines Vaters eindrang und auf eine obszöne Erinnerung mit seiner Mutter stieß, lief er von zu Hause weg. Milla hingegen wurde bei einem Brand in ihrem Waisenhaus traumatisiert. Bei den Psychonauten sind beide ein Team und verlieben sich sogar ineinander.

FORD CRULLER

Raz' Mentor und Anleiter leidet an einer multiplen Persönlichkeit und war einer der ersten Psychonauten, bevor er aufgrund seines Alters die Rolle eines Disponenten übernahm. Um ihn herbeizurufen, muss man nur mit einem Stück Speck herumwedeln.



ABARTIGE ABSCHNITTE

EINIGE DER FANTASIEVOLLSTEN LEVELS DER SPIELEGESCHICHTE.



MILCHMANN-VERSCHWÖRUNG

Dieser Abschnitt wurde oft als einer der großartigsten Levels überhaupt bezeichnet und spielt in der Gedankenwelt eines paranoiden Irrenhauswärters, in der es weder gerade Wege noch verlässliche Schwerkraft gibt und hinter jeder Ecke Geheimdienstmitarbeiter auf verdächtige Regungen lauern.



SCHWARZ-SAMTOPIA

Dieser Level erinnert an eine spanische Stadt, ist aber komplett mit schwarzem Samt ausgekleidet und besticht mit hellen Neonfarben. Ein riesiger pinker Stier namens El Odio läuft durch die Straßen und pflügt jeden nieder, der zu lange stehen bleibt.



WATERLOO-WELT

In der Waterloo-Welt wird Raz zu einer Figur auf einem Brettspiel, das er mittels Telekinese kontrollieren kann. Das Ganze spielt in der Gedankenwelt des mit einer Zwangsjacke bekleideten Fred Bonaparte, der seinen berühmten Vorfahren Napoleon besiegen muss.



LOBOTOS LABYRINTH

Der erste Abschnitt von *Psychonauts 2* ist ein Trip durch die Gedanken eines verrückten Zahnarztes und somit der Albtraum eines jeden Dentalphobikers. Ihr lauft durch haufenweise Füllungen, Plomben, Zahnfleisch und Speichel.



SENSORIUM DES PSI-KÖNIGS

Hier taucht Raz in ein Gehirn ein, das in den psychedelischen Sechzigern zurückgeblieben ist. Sein Besitzer hat seine echte Identität verloren und wird nun durch eine Lichtkugel repräsentiert. Sobald Raz das Gehirn mit den Sinnesorganen verbindet, explodiert die Welt in einer Kakophonie aus Farben und Klängen.



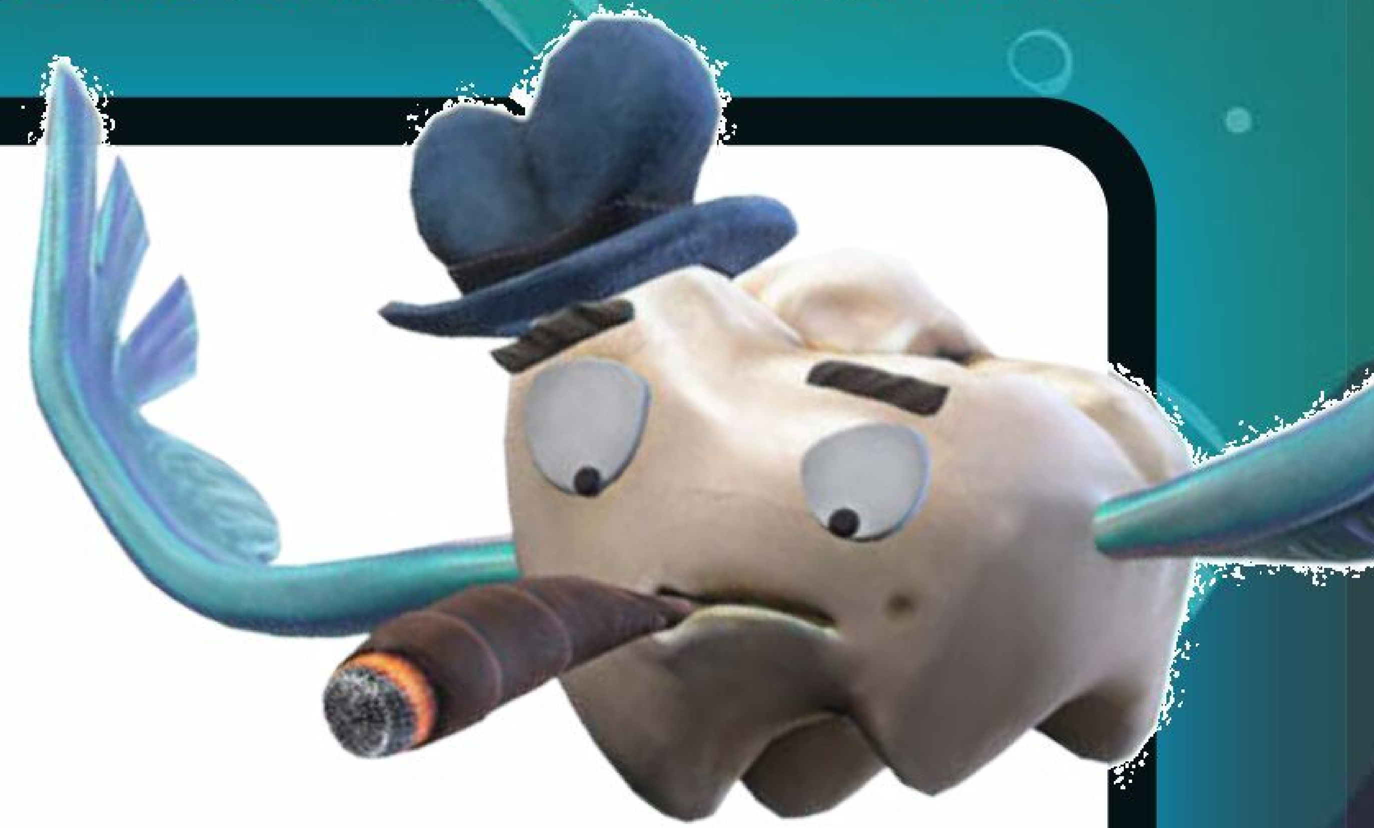
wurde dadurch bewusst, dass die Fans weniger das Original selbst zum Maßstab hatten als vielmehr die Erinnerungen daran. „Die Leute haben so was wie Kantenglättung in ihrem Gedächtnis; sie erinnern sich nur an ihre Lieblingsstellen. Besonders auffallend war, dass wir den Leuten einen Screenshot von *Psychonauts 2* zeigten und sie sagten: Ja, genauso sah der erste Teil aus. Allerdings hatten wir bei diesem noch nicht einmal herausgefunden, wie man einzelne Polygone beleuchtet!"

Niemand blieb bei *Psychonauts* über die Jahre so sehr am Ball wie Tim selbst, wie er klarstellt. „Mein Job war es, das Team daran zu erinnern, welche Dinge den Fans wichtig waren." Dies war besonders bedeutsam, da das Team mittlerweile auf doppelte Größe angewachsen war und viele Neulinge zur alten Garde hinzugestoßen waren. Während Letztere auf die Stimmigkeit der Story achtete, waren es vor allem neue Kollegen, die etwa ein modernes Kampfsystem einforderten. Bei einigen Disputen musste Tim sogar einschreiten.

Ein Beispiel hierfür war die Fähigkeit des Hellsehens, mit der Raz mit den Augen einer anderen Figur sehen konnte. Betrachtete er sich im ersten Teil selbst, sah er sich als eine von zahlreichen 2D-Illustrationen, die fast







jedes Mal unterschiedlich waren. Als einige neue Teammitglieder meinten, dass diese für die Fortsetzung nicht mehr benötigt würden, griff Tim ein: „Ich sage euch, das ist zwar vielleicht kein zentrales Element, aber für viele das Wichtigste im ganzen Spiel!"

In vielerlei Hinsicht war die Ideenfindung für den zweiten Teil schwieriger als für den ersten. „Das liegt daran, dass Indie-Spiele in den letzten zwanzig Jahren viel experimenteller geworden sind und viele coole Dinge ausprobiert haben", erklärt Tim. „Zum Beispiel dachte ich an einen Level vollkommen aus Papier und realisierte dann: Oh, das ist ja im Grunde *Tearaway*, das gibt es schon. Wir mussten also mehr wagen und verrückte Dinge wie Krankenhaus und Spielhalle kombinieren."

Für Tim war das Level-Design schon immer die größte Herausforderung, wie er ausführt: „Sind sie wirklich neuartig? Lassen sie dich staunen und deine Vorstellungen von Raum und Zeit infrage stellen? Und stellen sie eine Metapher der Emotionen dar, durch die der Charakter geht? All die Symbolik hinter jedem einzelnen Element der Architektur gibt es bei einem simplen Jump-and-run nicht. Manchmal hatten wir einen Level schon grob gebaut, spielten ihn dann und seufzten: Nein, zurück ans Reißbrett!"

Nach viel Feintuning, mehreren Jahren und Millionen von Dollar schien es, als wäre das Team am Ende seiner Kräfte angekommen. Das Spiel war 2019 zwar fast fertig, aber Double Fine hatte nicht genug Geld in der Kasse. Es sah so aus, als müssten das Studio große Kompromisse eingehen. „Wir hätten viele Elemente wie die Bosskämpfe herausnehmen müssen, und das wäre eine ziemliche Bruchlandung geworden." Doch plötzlich klopften die Xbox Game Studios an die Tür, kauften Double Fine und stellten so sicher, dass die nötige Zeit und das Geld vorhanden waren, um den Titel wie geplant fertigzustellen.

»ICH HABE FÜNF JAHRE LANG MEIN GANZES HERZBLUT IN DAS PROJEKT GESTECKT.«

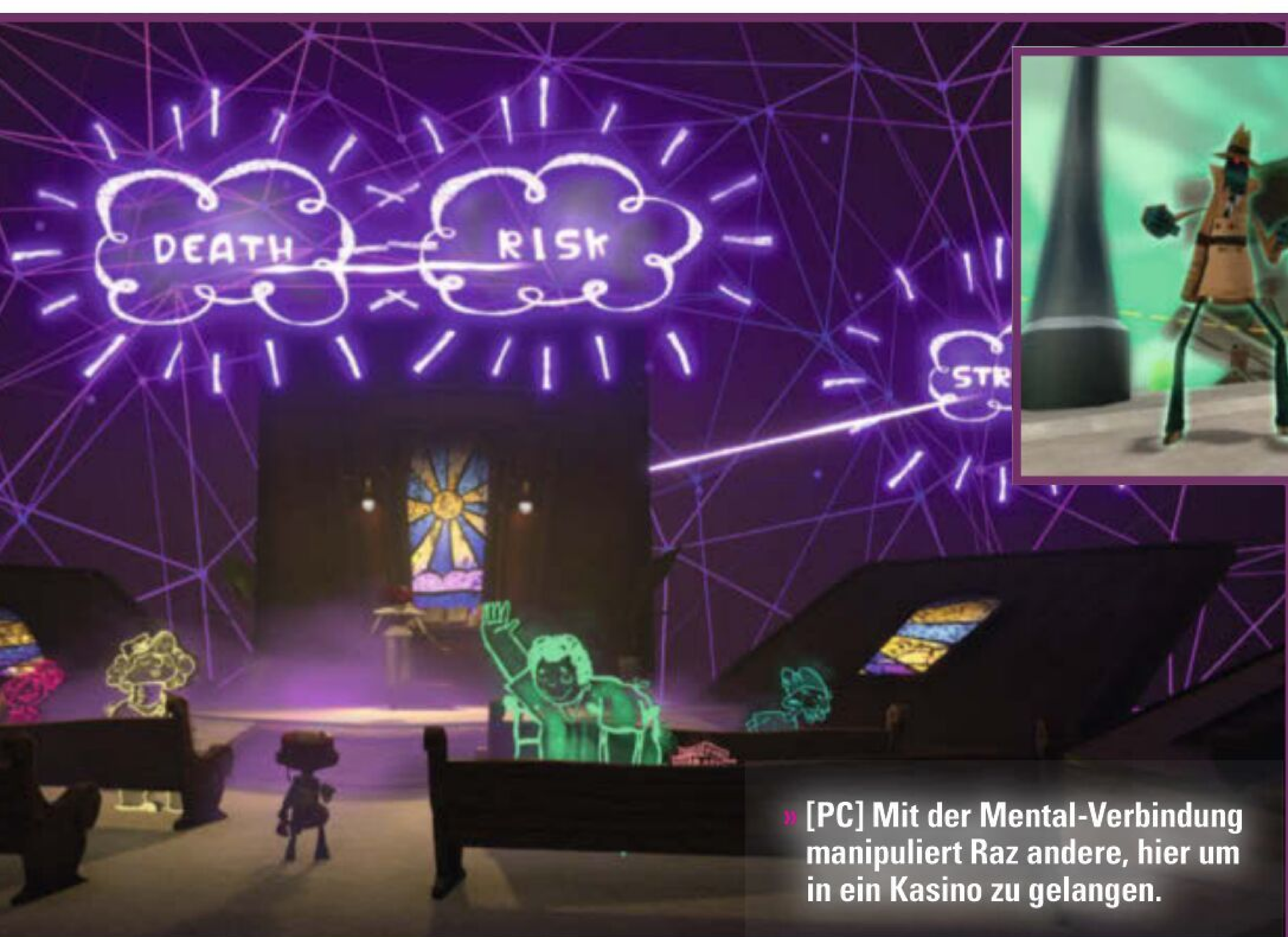
TIM SCHAFER

Obwohl das erste *Psychonauts* auch wegen seiner Herangehensweise an das Thema geistige Gesundheit gelobt wurde, ist Tim der Meinung, dass vieles davon blanker Zufall war. „Manche Spiele sind wie ein Burt-Reynolds-Film – man pflügt durch eine Lagerhalle, ballert auf alles, was sich bewegt, fährt raus und sieht, wie hinter einem alles in einer gewaltigen Explosion hochgeht. Ich glaube, bei Raz ist es eher so, dass er jeden Geist aufgeräumter hinterlässt als vorher – die Person wird ein wenig gesünder. Beim zweiten Teil haben wir dies absichtlich so gemacht."

Tim fügt hinzu: „Bei der Fortsetzung holt Raz erst die Zustimmung der Person ein, um sich in ihren Geist zu begeben. Das ist ein kleiner, aber feiner Unterschied und die große Fortentwicklung zwischen 2000 und 2020. Damals gab es auch schon Zustimmung, aber die Leute legen heute viel mehr Wert darauf." Auch wenn das Team die letzten anderthalb Jahre im Lockdown arbeiten musste, hatte die Pandemie auf die Effizienz keinen negativen Einfluss, wie Tim erklärt. „Sie waren auch in Quarantäne großartig, wobei sie mit verschiedenen Umständen zu kämpfen hatten. Kollegen mit kleinen Kindern etwa, oder solche, die allein leben. Die Moral und mentale Stärke des Teams war unsere größte Herausforderung, wobei wir immer wieder herausfinden mussten, wie wir Meetings am besten machen, das Spiel am besten gemeinsam testen oder am besten zusammenfinden konnten. Auch wenn das Spiel mitten im Lockdown erschien, klappte alles wie durch ein Wunder ziemlich gut."

Nach einer 16-jährigen Pause und sechs Jahren Entwicklungszeit wurde *Psychonauts 2* unter großem Applaus auf den Markt gebracht. Die Spieler waren sich größtenteils darin einig, dass Teil 2 das Original sogar noch übertraf. Wie Tim glaubt, hat die Marke besonders davon profitiert, in den Katalog von Microsofts Game Pass aufgenommen worden zu sein, der perfekt zu Titeln passe, die ein wenig „verschroben" seien.

Wenn er an die hervorragenden Wertungen denkt, kommt Tim ins Grübeln: „Es war einfach das richtige Spiel zur richtigen Zeit. Ich wusste schon immer, dass wir ein ganz besonderes Spiel in unseren Händen hielten", führt er weiter aus, „aber man weiß ja nie, was passiert oder ob irgendjemand es bemerkt. Wenn du fünf Jahre lang dein ganzes Herzblut in ein bestimmtes Projekt steckst und es an die Fertigstellung geht, denkst du immer: Was haben wir da eigentlich gemacht? Bietet es genug?" Nach dem Zuspruch für *Psychonauts 2* zu urteilen, tut es das bestimmt. *



» [PC] Mit der Mental-Verbindung manipuliert Raz andere, hier um in ein Kasino zu gelangen.



» [PC] Raz trifft auf diverse bizarre Charaktere.



» Art Director Scott Campbell hat die Figuren immer wieder überarbeitet – hier einige seiner frühen Skizzen.

STUNDE DER KRITIKER

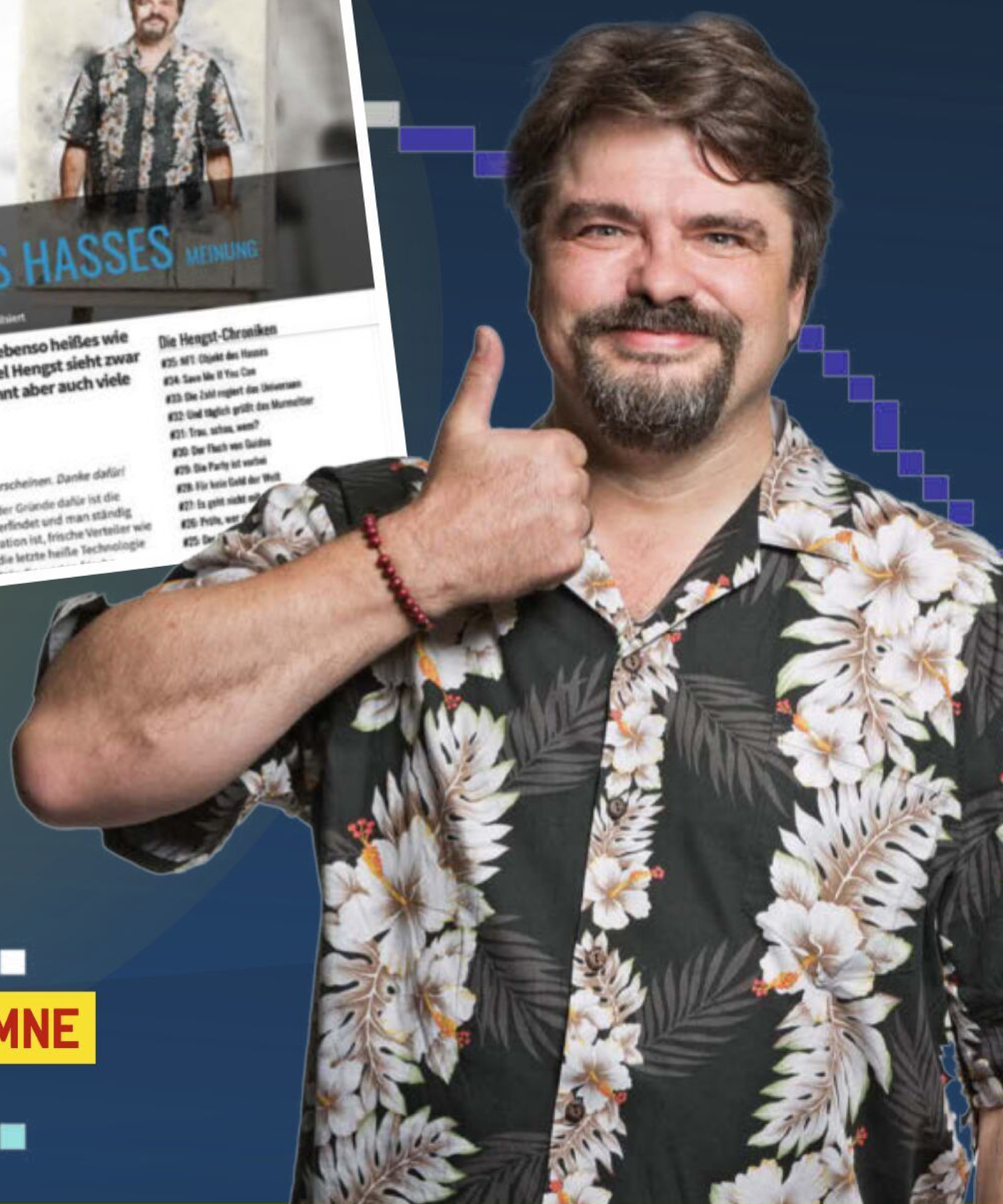


KOLUMNE





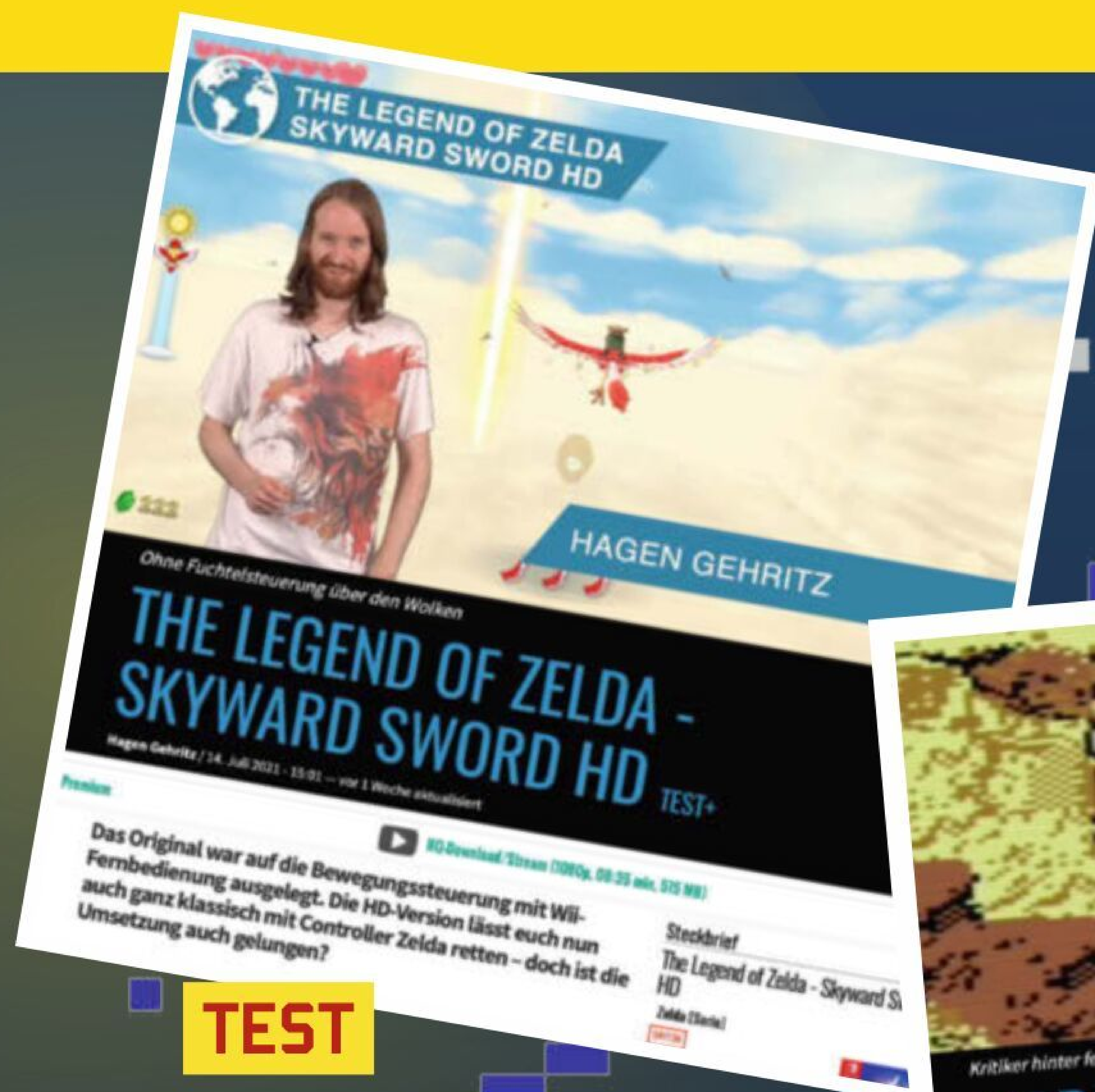
KOLUMNE



GAMERS GLOBAL

REPORT





TEST



VIDEO-DOKUS



STUNDE DER KRITIKER



AKTION FÜR RETROGAMER-LESER

50% Rabatt auf GamersGlobal Premium



Mit vielen Exklusiv-Inhalten und ohne Werbung

oder direkt aufrufen:
www.gamersglobal.de/aktion

» GamersGlobal wird von erfahrenen Spiele-Redakteuren und mitmachenden Usern gestaltet – keine Community ist netter!

Anmelden und 1 Jahr Premium zum halben Preis* sichern:

› WWW.GAMERSGLOBAL.DE/AKTION

*2,49 statt 4,99€ pro Monat

MAKING OF

FULL TILT! PINBALL

Cinematronics wurde mit der Annahme gegründet, dass Windows die nächste große Spieleplattform werden würde. Nach zwei gescheiterten Projekten schufen sie eines der meistvertriebenen Spiele aller Zeiten.



» Die Physik-Engine von Mike Sandige ermöglichte Entwicklern eigene Regeln.



» Noch heute erfreut sich Mike Sandige gerne an einer gepflegten Runde *Space Cadet.*

Nachdem er sein Quantum-Kompressionsverfahren an Microsoft verkauft hatte, gründete der Entwickler David Stafford mit seinen Freunden Mike Sandige und Kevin Gliner 1994 die Videospielfirma Cinematronics. Wie er sich erinnert, glaubten sie, dass der Spielemarkt sich auf Windows verlagern würde. Hier sah das Team die Chance, zu den ersten Entwicklern für das Betriebssystem zu werden. „Ich kannte Microsofts interne Abläufe sehr gut, und Mike war ein erfahrener Spieleentwickler", so David.

Für Standard-User wurden aufwendigere DOS-Spiele zur Herausforderung, da sie Boot-Discs erstellen mussten. David glaubte daran, auf Windows die Treiber- und Speicherprobleme von DOS ausmerzen zu können. Laut ihm war Kevin ein guter Game Designer, der sich auch um den Vertrieb kümmerte. Das bewies er, als er einen Publishingdeal über satte 200.000 Dollar für eine Puzzle-Spiel-Demo aushandelte. ▶



TISCH-VERGLEICH

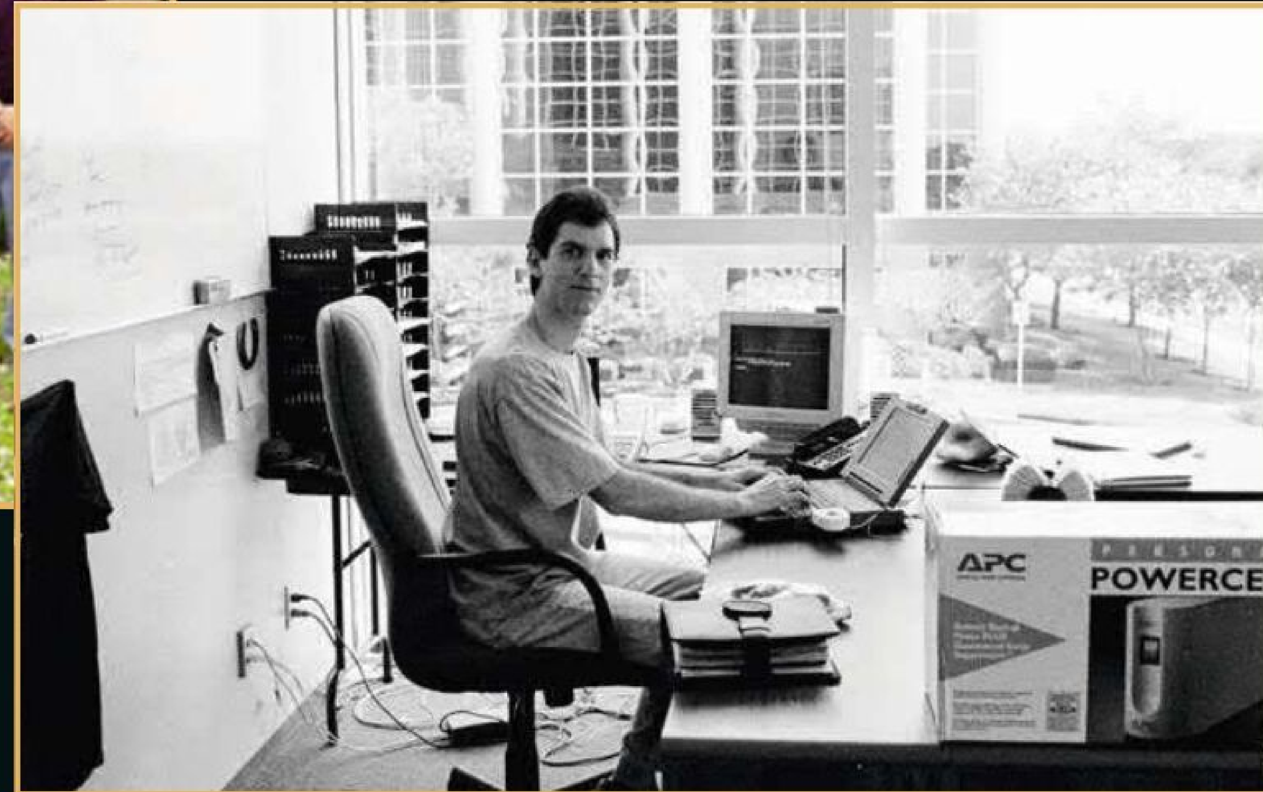
Astronauten, Piraten und Drachen!

SPACE CADET

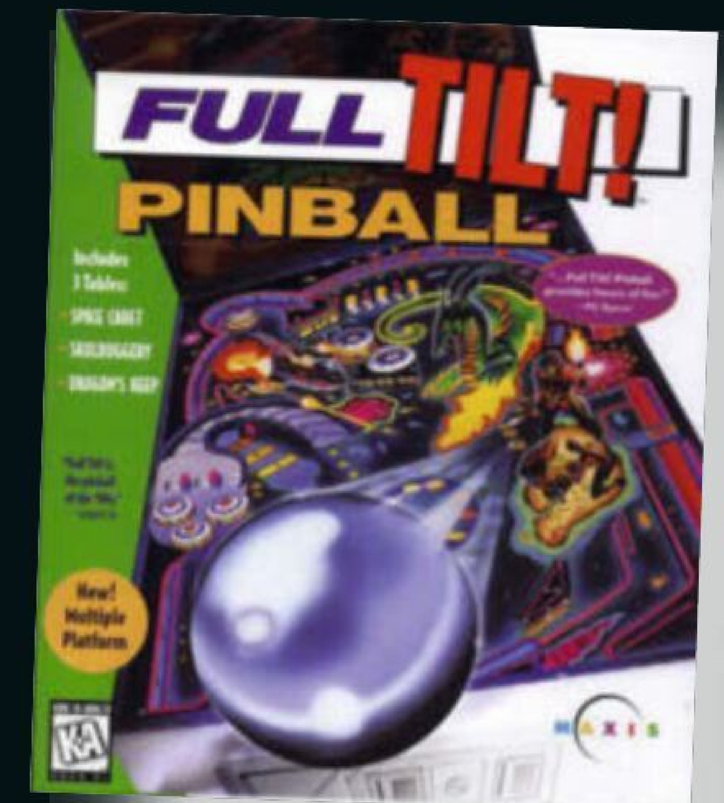
Der Tisch wurde für *3D Pinball* entworfen und ist der am besten ausgearbeitete der drei. Die Spieler müssen Missionen abschließen, um im Rank aufzusteigen, dabei dürfen die Benzinlichter an der Startrampe nicht ausgehen. Ein Flipperautomatenbauer riet dem Designer Kevin Gliner dazu, für *Full Tilt! Pinball* die Hebel-Winkel und Lichter etwas anzupassen.



» Nach einem holprigen Start wurde Cinematronics sehr erfolgreich und schließlich von Maxis gekauft.



» Kevin Gliner entwarf *3D Pinball* und *Full Tilt! Pinball* und war ein wahres Verkaufstalent.



» Kevin stellte das Spiel 20 Publishern vor, bevor Maxis anbiss – Microsoft hatte kein Interesse.

DRAGON'S KEEP

Auf diesem Tisch gilt es mehrere „Quests" zu erfüllen, wie Schätze stehlen, eine Jungfer retten oder eine feuerspeiende Echse besiegen. Danach gilt es, den Drachen zu erschlagen. Durch Upgrades erhält man Zauber, Rüstungen und Items, die Magnete, Rutschen und Tore aktivieren. Auf dem Tisch gibt es außerdem erhöhte Rampen und eine einstürzende Zugbrücke.

SKULDUGGERY

Ihr sollt den Schatz von Peg Leg heben. Entweder sammelt ihr dafür alle Teile seiner Schatzkarte oder ihr gewinnt Minispiele. Dazu absolviert ihr Schwertkämpfe oder Seeschlachten und müsst gar dem Bermudadreieck entkommen. Der Aufbau ist nicht zuletzt durch die vier Flipperhebel abwechslungsreich und herausfordernd.





» Kevin sprach mit einem Flipperautomatenbauer und holte sich Feedback zu *Full Tilt! Pinball.*

▶ Mit dem ihrem ersten Projekt, dem modernen Plattformer *Firestorm*, wollte das Team beweisen, dass auf Windows pfeilschnelle Animationen möglich waren, und nicht nur *Minesweeper* oder *Solitär*. Als David das Spiel jedoch Publishern vorstellte, erkannten sie zwar die sehr gute Windows-Optimierung, doch er bekam außerdem zu hören: „Das ist ja wie *Mario*. Niemand will mehr Plattformer spielen, wir wollen ein *Doom* sehen!“

Nachdem er viel Zeit und Geld in *Firestorm* gesteckt hatte, war Davids Ehrgeiz dennoch geweckt – er wollte den Publishern ein *Doom* liefern. Die Firma verwendete alle Ressourcen auf das Projekt – und als David es seinen Microsoft-Kontakten vorstellte, reagierten sie begeistert. „Wir brauchen ein Spiel, das wir mit Windows gemeinsam verkaufen, und wir lieben *Doom*.“ Recht viel besser hätte es nicht laufen können.

Das Timing aber hätte schlechter nicht sein können. Microsoft lag damals im Rechtsstreit mit dem US-Justizministerium und wurde als das „böse Imperium“ gesehen. Ein brutaler Shooter passte also gerade einfach nicht. Gegenüber Cinematronics sagte das Unternehmen, man müsse den Tod aus dem Spiel entfernen. Also tauschten die Entwickler Kugeln gegen Leim, Gegner starben nicht mehr, sondern klebten am Boden fest. „Jedes Mal, wenn wir ihnen eine Demo schickten, gaben sie uns derartiges Feedback, und das Spiel wurde immer schlechter“, so David. Letztlich verlor Microsoft das Interesse und das Projekt wurden nach Monaten harter Arbeit eingestampft.

David rief Microsofts führenden Games-Evangelist Alex St. John an und klagte sein Leid über das Projekt *Glue-Em*. Er fragte nach, welche Art Spiel die Konzernführung nicht versauen würde – und Alex antwortete: „Bill *[Gates]* mag Flipperautomaten.“ David sagte postwendend zu, dass er einen Pinball-Titel entwerfen würde. Auf die Frage von Alex nach der Besonderheit seines Spiels entgegnete er: „Meines wird in 3D sein!“

Am nächsten Tag schickte David ein Dokument an Microsoft, in dem er das Spiel „Pinball Wizard“ vorstellte, als wäre es bereits fertig. Als Microsoft es daraufhin umgehend sehen wollte, gab David an, dass es noch nicht spielbar und voller Bugs sei. Daraufhin entgegneten die Entwickler bei Microsoft, dass sie kein Problem damit hätten. Voller Panik schlichen sich die Cinematronics-Leute an einem Drei-Tage-Wochenende in eine Arcadehalle, nahmen die Glasplatten von den Flippern und fotografierten die Tische und einzelne Bauteile. Sie scannten die

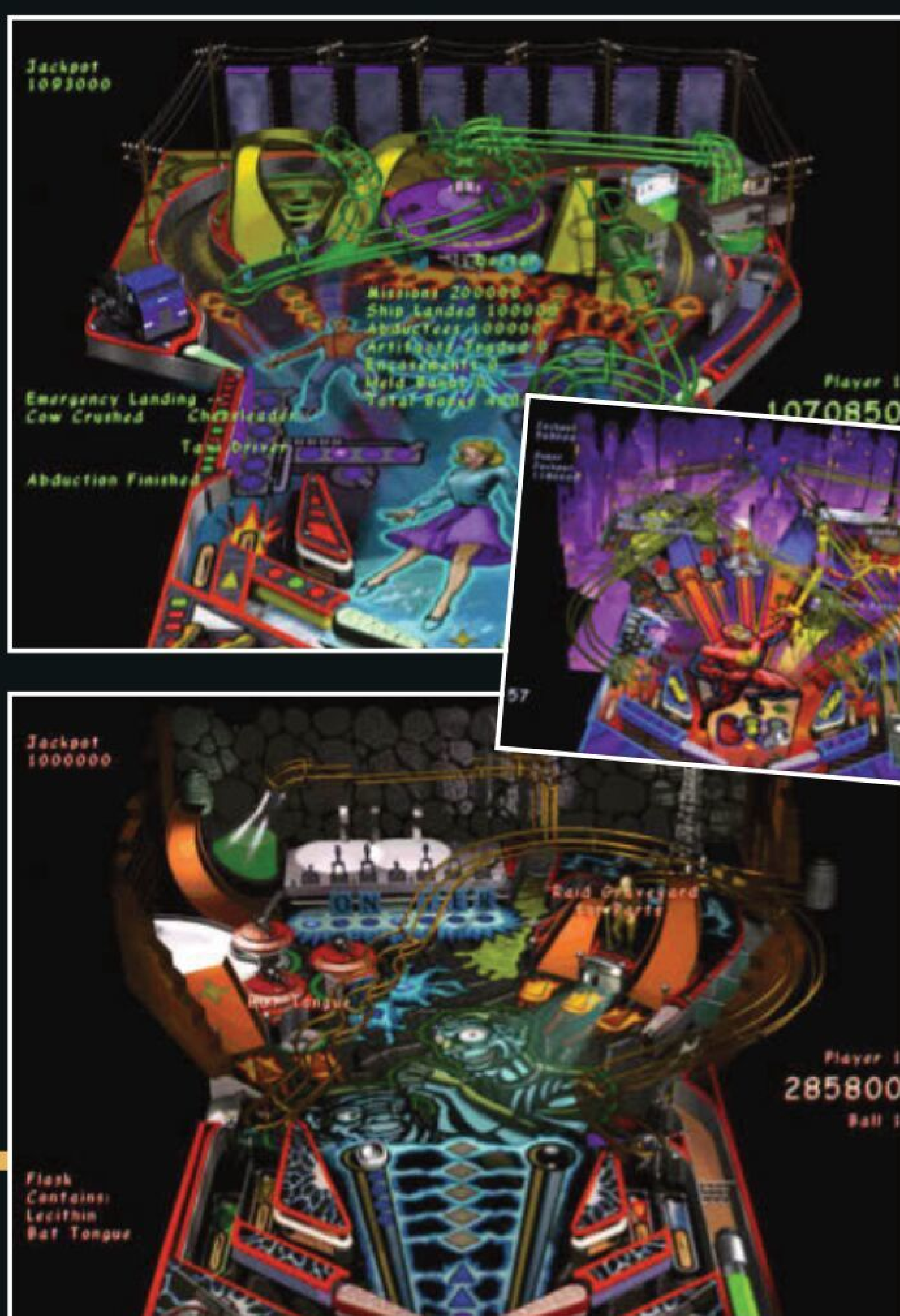
»Die Flipperhebel mussten sich echt anfühlen, ein stumpfes Physikmodell hätte nicht gereicht.«
MIKE SANDIGE

EXTRA-BALL!

Der Nachfolger war noch größer und wilder.

Maxis war mit *Full Tilt! Pinball* so zufrieden, dass sie Cinematronics Deals für zwei weitere Spiele anboten, ohne eine Demo oder auch nur Konzepte sehen zu wollen. Neben dem Puzzlespiel *Marble Drop* produzierte das Team *Full Tilt! 2 Pinball*, das auf dem Erstling aufbaut, aber den 3D-Aspekt weiter ausbaut, um größere Tische darzustellen und echten Automaten mehr zu ähneln. Abgesehen von ein paar Glitches hat es schönere Grafiken und Sounds, jeder Tisch hat seinen eigenen Stil.

Der in einem seltsamen Labor angesiedelte Tisch Mad Scientist ist am besten ausbalanciert. Spieler müssen Körperteile sammeln, Friedhöfe ausrauben, einen wütenden Mob abwehren und ein Lebenselixier mischen, um eine Art Frankenstein-Monster zu erschaffen. Captain Hero hingegen orientiert sich an Comics. Ihr müsst Gebäude retten, eine Frau in Nöten retten und den Bösewicht besiegen. Auf Alien Daze müsst ihr hingegen Kornkreise zeichnen, Bigfoot fangen und Menschen entführen



»Damit die Hebel oben blieben, klebte ich Schaumstoffpfeile von Nerf-Gewehren auf die Tastatur.«
MIKE SANDIGE

Fotos ein und erstellten digitale Abbilder, aber durch die ungleiche Beleuchtung und Perspektive sahen die Tische schlimm aus. David ließ sich nicht beirren und druckte die Vorlagen auf einem „wirklich miesen Thermodrucker“ aus und schickte sie mit einem „irgendwie kaputten Faxgerät“ an Microsoft. Das Team dort war begeistert, nun wollten die hohen Tiere es aber selbst spielen und mit Windows 95 veröffentlichen – also in sechs Monaten.

Cinematronics pokerte auf eine Verschiebung des Betriebssystems und startete mit der Entwicklung von *3D Pinball*. Es gab einen Tisch, Space Cadet. Kevin war für das Gamedesign zuständig, da er unter dem Atari-Kultdesigner Chris Crawford gelernt hatte. Er erinnert sich: „Ich untersuchte und analysierte jeden Flippertisch, den ich finden konnte.“ Sogar die alte Strandpromenade und den Vergnügungspark aus den 1920ern von Santa Cruz besuchte er. Das stellte sich als besonders hilfreich heraus: „Manche der Tische waren so abgenutzt, dass das Holz dort sichtbar war, wo der Ball oft langgeschossen wurde.“

Kevin fertigte eine Sammlung aller Flipper-Mechaniken, Spielertaktiken und Tisch-Muster an, die er finden konnte, und erstellte daraus spielmechanische Schichten. Auf der fundamentalen Ebene musste es Spaß machen, blind auf die Bumper zu hauen. „Wenn du irgendetwas triffst, müssen Lichter angehen, es muss etwas passieren. Du hast keine Ahnung, was das heißt, aber dein Score geht hoch und du machst Fortschritte.“ Diese Inspiration hatte er von Prügelspielen erhalten.

Auf der zweiten Ebene musste der Spieler einen Zusammenhang zwischen seinen Handlungen und den Auswirkungen im Spiel erkennen können. „Triff die Rampe dreimal und erhalte einen großen Bonus. Erledige alle Ziele eines Sets und aktiviere so einen bestimmten Modus. Beende einen Modus und verdiene einen Extraball – solche Sachen.“


» Dank Dave Plummer wurde *3D Pinball* zum festen Teil von Windows 95 bis XP.

Die Physik-Engine entwickelte Mike, der die Material-Eigenschaften mit Kevin gemeinsam anpasste, bis sie sich richtig anfühlten. Das System sollte nahezu komplett datengesteuert sein, sodass Entwickler die Elemente ihrer Tische an ihre Bedürfnisse anpassen konnten. Mike blickt zurück: „Die Flipperhebel verfolgten mich. Sie mussten sich echt anfühlen, ein stumpfes Physikmodell hätte nicht gereicht.“ Durch die hohe Geschwindigkeit des Balls musste Mike einige mathematische Kompromisse eingehen, wodurch die Modelle des Balls und der Flipper sich teilweise überlappten oder der Ball einfach hindurchging.

„Ich arbeitete so lange an den Hebeln, dass David sie als ‚die teuersten Flipperhebel der Welt‘ bezeichnete. Ich ließ mehrere Rechner nächtelang mit nach oben gestellten Hebeln laufen, auf denen ein Ball lag, um sicherzustellen, dass dieser keinesfalls hindurchrutschte. Damit die Hebel oben blieben, klebte ich Schaumstoffpfeile von Nerf-Gewehren auf die Tastatur.“ David sagt heute, dass er nachts wach lag, aus Sorge, die Firma könnte wegen Flipperhebeln pleite gehen.

Nach sechs Monaten wurde der Deal mit Microsoft finalisiert. Die Entwicklung nahm immer mehr Fahrt auf, weitere Mitarbeiter wurden angestellt und das Team leistete 100-Stunden-Wochen. Da der Vertrag nicht exklusiv war, stellte Kevin eine umfangreichere Retail-Version diversen Publishern vor. Im Mai 1995 schloss er mit Maxis einen Deal für *Full Tilt! Pinball*, das zwei zusätzliche Tische haben sollte, den Piraten-orientierten Skulduggery und den Fantasy-inspirierten Dragon's Keep.

Doch auch *3D Pinball* war nicht sicher vor Microsofts Einmischung. Das Unternehmen wollte einen Windows-95-Tisch mit Wolken statt Bumpern, und das Spielfeld sollte ein blauer Himmel sein. David hielt diese Idee für furchtbar. Also gab er die Entwicklungstools einfach an Microsoft weiter. Mike erinnert sich: „Sie fertigten sogar einen Tisch an, aber die Idee funktionierte nicht. Er war ziemlich unspannend und so stimmte jeder zu, ihn nicht einzubauen.“

» Gegenüber Microsoft sagte David, die Besonderheit seines Spiels sei 3D.

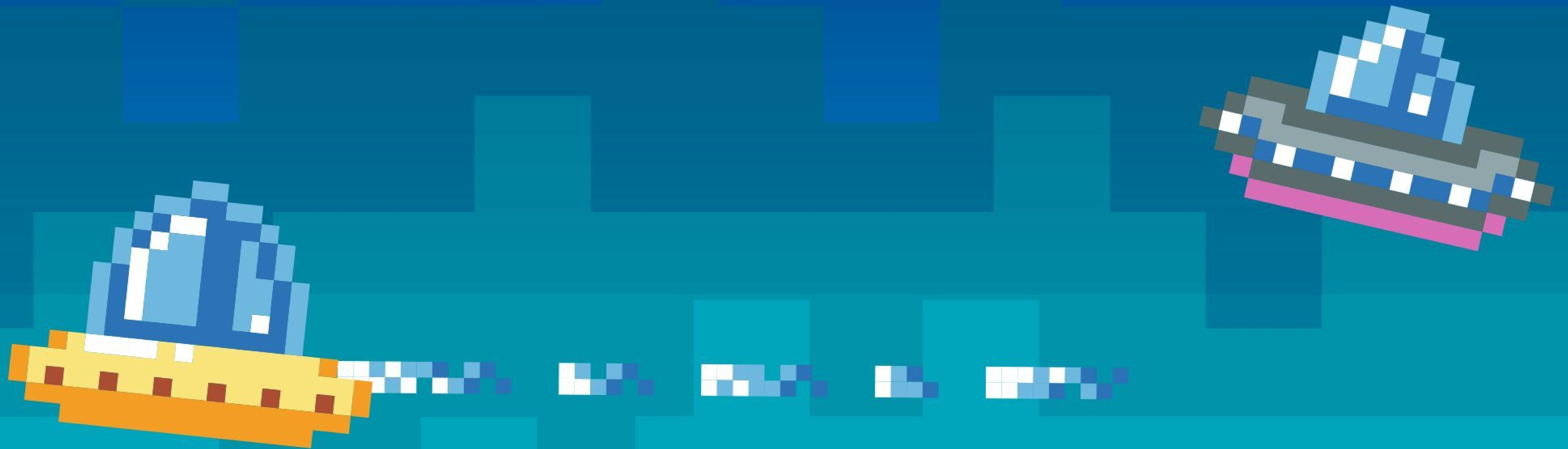


Als Space Cadet fertig war, wurde der *Task-Manager*-Erfinder und Microsoft-Mitarbeiter Dave Plummer damit beauftragt, ihn auf Windows NT zu portieren. Weil NT mit jedem Prozessor funktionieren sollte, mussten alle in x86-Assemblysprache geschriebenen Teile des Programms in C neu erstellt werden. Doch bevor er loslegen konnte, hatte ein anderer Microsoft-Mitarbeiter diese Schritte schon unternommen und die Maxis- und Cinematronics-Logos dunkler und weniger auffällig gefärbt. *3D Pinball – Space Cadet* war Teil von Microsoft Plus! 95, Windows NT, 2000, ME und XP – es dauerte Jahre, bis Microsoft alle Easter Eggs von Cinematronics fand und ausmerzte. Dave Plummer zur Portierung: „Das Lob fürs Spieldesign gebührt den Originalentwicklern, aber es 1994 auf MIPS, Alpha, PowerPC und x86 umzusetzen, war eine große Sache.“

Der Microsoft-Deal war eine wichtige Finanzspritze für Cinematronics, das 1994 nach Austin, Texas umzog. Außerdem legte er den Grundstein für *Full Tilt! Pinball*, das deutlich runder wurde als das Windows-Bundlespiel. Statt 8-Bit waren die Grafiken in 16-Bit und 18-Bit, sie waren zudem höher aufgelöst. Insgesamt nahm das junge Studio über eine halbe Million Dollar mit dem Titel ein. 1996 wurde es von Maxis aufgekauft, primär wegen der bewiesenen Windows-Expertise.

Mit dem Release von Windows Vista und dem Wechsel auf 64-Bit wurde *3D Pinball*, wohl wegen eines Fehlers bei der Kollisionsabfrage, aus dem Betriebssystem-Bundle gestrichen. David ist heute noch gut mit Mike und Kevin befreundet und erinnert sich gerne an die Zeit zurück. „Ich habe seitdem andere Start-ups gegründet und in der Zwischenzeit einiges gelernt, was die Umsetzung meiner Ideen angeht. Aber ich habe nie wieder etwas gemacht, das so viel Spaß gemacht hat.“ *

Willkommen in den



Testen Sie Retro Gamer mit 30 % Rabatt!

2 Ausgaben als Heft oder digital + Geschenk nach Wahl





eMedia GmbH

GUTEN ALTEN ZEITEN

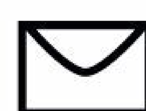


30 % Rabatt!



Jetzt bestellen:

www.emedia.de/rg-mini

 (0541) 800 09 126  leserservice@emedia.de  eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielebereich" vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders vor.

ERSTAUSGABE GESUCHT

Nun musste ich also erst 50 werden, um die ganzen alten Konsolen kennenzulernen. Selber hatte ich nur den Atari 2600 und C128. Nun „erlese" ich mir den Rest! Nachdem ich mir erst zwei Jahre lang den jeweils aktuellen Retro Gamer am Kiosk besorgt habe, bin ich nun euer Abonnent. Zudem habe ich mir hier und da auf dem Flohmarkt und üblichen Tauschplattformen alte Ausgaben dazugekauft. Nun bin ich fast komplett (2013 bis heute). Mir ist aufgefallen, dass ihr oft auch schon bereits besprochene Spiele und Konsolen wieder aufgreift. Finde ich super! Nie wiederholt ihr euch, sondern ergänzt alte Artikel sinnvoll: Mal wird die Technik hinter der Konsole besprochen, mal gibt es ein Interview mit den Entwicklern, mal ein Vergleich mit anderen Konsolen im damaligen Duell der Hersteller, mal die besten Spiele und mal die Art und Weise, wie die Konsole zu programmieren war/ist. So ergänzt ihr mein bisher erworbenes Wissen und haltet vieles Erlesene weiter frisch.

Ich würde mir allerdings wünschen, dass ihr die Erstausgabe der Retro Gamer von 2012 (erneut!) neu auflegt. Sie ist ziemlich schwer zu finden und dann zu horrenden Preisen: 150 Euro sind da keine Seltenheit. Könnt ihr nicht ein Crowdfunding-Projekt oder sowas starten? Eine Warteliste im Heise-Shop? Das Inhaltsverzeichnis ist ja einsehbar und verspricht ein Feuerwerk an tollen Artikeln – ich brauche noch mehr Futter! Grüße aus Göttingen,

– Karsten P.

Wir haben deine Anregung an den Verlag weitergegeben, fürchten aber, dass sich das nicht lohnen wird. Auch wenn es leider nicht ganz das Print-Erlebnis ist, lässt sich das Heft als PDF käuflich erwerben: shop.heise.de/retro-gamer/

– Red.

SEITEN FEHLEN

Bis vor Kurzem hatte ein Retro-Gamer-Heft 196 Seiten. Seit drei Ausgaben aber nur noch 180 Seiten. Ohne Ankündigung, ohne Begründung, einfach so. Ich hätte mir gewünscht, dass ihr im Heft dazu Stellung nehmt. Noch ist es ja nicht zu spät dafür. Also auf. Inhaltlich finde ich euer Heft klasse, insbesondere die Adaption/Ergänzung des englischen Originals auf die deutschen Verhältnisse. Respekt!

– Winfried D.

Danke für das Lob! Was den Heftumfang anbelangt: Seit fünf Ausgaben ist dieser um 16 Seiten kürzer als bis Ende 2020. Damit will der Verlag das langfristige Erscheinen des Hefts sicherstellen. Wer sich die Hefte in den Vorjahren ansieht und mit den neueren vergleicht, wird die im Jahresmittel gesunkene Anzeigen-Zahl bemerken – was hauptursächlich für die Verlagsentscheidung war. Wir wählen in der Redaktion seitdem noch genauer aus, welche englischen Berichte wir übernehmen, und kürzen diese teils auch; bei den deutschen Autoren haben wir keine Reduktion vorgenommen.

– Red.

LESER AN AUTOR

Lieber Winnie: Beim Klassiker-Check zu Jet Set Radio ist in der gezeigten Video Games 8/2000 lediglich die Preview zum Spiel. Der eigentliche Test findet sich in der Video-Games-Ausgabe 12/2000. Hier wurde die kurze Spieldauer, aber







GAME-BOY-SPIEL THE MACHINE

In Kürze erscheint – auf Modul – bei Incube8 Games ein neues Game-Boy-Spiel namens *The Machine*. Es stammt vom Kanadier Ben Jelter, der mit seinem vorherigen Spiel *Unearthed* die GameBoy Dev Competition 2021 gewann.

Das Spiel beginnt in einer Schulklasse im Inneren einer riesigen Maschine: Es ist der Tag „DES TESTS", der das ganze Leben der Schüler bestimmen wird. Je nach dessen Ausgang spielt ihr etwa als Geheimagent. Da man die Antworten auf die zehn Fragen beim ersten Spiel unmöglich wissen kann, landet man aber zunächst entweder als Fabrikarbeiter oder Polizist in der Spielwelt. Je nach Job soll man unterschiedliche Wege durch die dystopische Welt der Maschine finden und andere der über 25 möglichen Enden erleben. Hintergrund ist eine Wahl, die die streng hierarchisch aufgebaute Welt in ihren Grundfesten erschüttern könnte.

Der Publisher verspricht über 20 Stunden Spielzeit und Kompatibilität mit Game Boy, GBC und GBA. Auf der Website *www.themachinegame.com/* könnt ihr direkt im Browser eine Demo ausprobieren. Retro Gamer liegt zudem eine Vorversion aus dem November 2021 vor.



nicht der Schwierigkeitsgrad moniert. War aber eindeutig das bessere Heftcover und vielleicht auch bewusst so abgedruckt. Danke dir für den funkigen Check ... you got soul, brother! Und ja, ich will Starschnitte der gealterten Redakteure als Poster! Beste Grüße von der Pixelpolizei. – Oli

AUTOR AN REDAKTION

Heute kam die Retro Gamer, danke dafür – musste gleich geschmökert werden. *Dark Alliance* fand ich spannend, das habe ich damals sehr gemocht und beide Teile durchgespielt. Musste als Interplay-Fan über zwei UK-Bugs schmunzeln: David Perry war ja nie bei Interplay, sondern bei Shiny – und die Klagen von Snowblind gegen Interplay gingen nicht zuletzt um *Fallout: Brotherhood of Steel,* was Interplay auch mit der Snowblind-Engine gebaut hatte. Die sollten euch mal die Texte gegenlesen lassen, bevor sie die drucken! – Roland Austinat

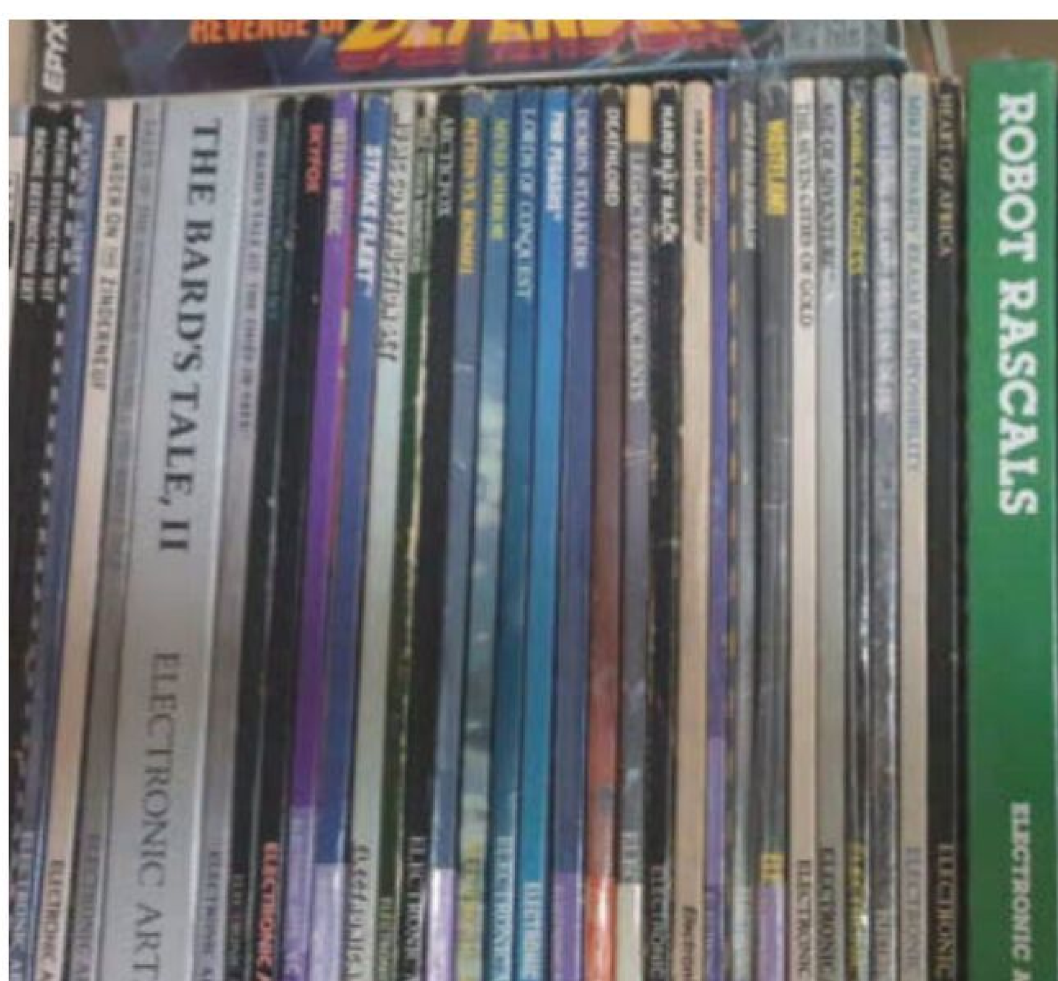
Danke für den Hinweis! Wenn inhaltliche Fehler aus dem ursprünglichen englischen Text in der deutschen Ausgabe landen, haben sowohl der Lokalisierer als auch der redigierende Projektleiter (Jörg Langer) geschlafen. Mancher Fehler wird zum Glück noch von Ernst Altmannshofer entdeckt, der die fertig gelayouteten Seiten gegenliest. – Red.

LISTINGS UND PODCASTS

Zu euren Fragen nach Sonderheft-Themen: Listings wären echt ein interessantes Thema. An einem plattformübergreifenden Heft (PS1, SNES, Saturn et cetera) bestünde bei mir ebenfalls Interesse. Und wie wäre es denn mal mit einer Reihe über längst geschlossene und legendäre deutsche Spieleschmieden (als Beispiel: Ascaron oder Bluebyte)? Was außerdem für die Leser interessant sein könnte, sind Retro-Podcasts: Welche gibt es und wo sind die Schwerpunkte? – Michael S.

EAS „LP-COVER“

Ich bin leidenschaftlicher Retro-Game-Sammler und dadurch natürlich Pflichtleser eurer Lektüre. Mich begeistern vor allem die alten und ersten Electronic-Arts-Titel, die noch in einer Art Plattencover verkauft wurden, auf dem auch die Entwickler mit Bild dargestellt wurden. Meine Frage: Gab es dazu schon mal einen Artikel, der sich nur um diese Spiele dreht, die so von 1983 bis 1989 verkauft wurden? Falls nein, wäre es toll, das mal ins Kalkül zu ziehen. Ich könnte auch aus meiner Sammlung Bilder beisteuern (siehe Foto). Viele Grüße aus Braunschweig! – Dirk W.



Glückwunsch zu deiner Electronic-Arts-Sammlung! In der Tat, die „Plattencover“ (die ja kleiner sind als LP-Cover) haben wir als Full Set in der Ausgabe 1/2020 vorgestellt. Und in Retro Gamer 4/2018 behandelten wir die im LP-Format veröffentlichten Ariolasoft-Titel. – Red.

SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de
Forum: www.gamersglobal.de/retro
Brief: eMedia, Retro Gamer, Hans-Pinsel-Str. 10b, 85540 Haar
Social: facebook.com/retrogamerheft

SONDERHEFT 1/2022:

HELFT UNS BEI DER THEMENWAHL!

Wie in jedem Frühjahr denken wir über das Thema des kommenden Sonderhefts nach, das für Juni geplant ist. Eingedenk des Erfolgs des letztjährigen Hefts „Die besten Homecomputer-Spiele“ schweben uns folgende mögliche Themen vor:

A) Die besten PC-Klassiker (MS-DOS bis Win95)
B) Die besten Konsolenspiele der 2D-Ära (NES bis vor N64/PS1)
C) Top-Arcade-Automaten und Portierungen

Ihr könnt uns bei der Entscheidungsfindung helfen, indem ihr uns eure Präferenz nennt! Zur Teilnahme schickt ihr einfach eine leere Mail an *retrogamer@gamersglobal.de*, deren Betreff lautet: „Sonderheft: X“. Das X ersetzt ihr, richtig geraten, durch A, B oder C. Wir freuen uns natürlich über zusätzliches Feedback, bitte nutzt dafür aber eine separate Mail.

ACHTUNG

WORLD WIDE DISTRIBUTION / POLYMEGA

Vor einem Jahr brachten wir an dieser Stelle ein Gewinnspiel, bei dem es eine vom deutschen Distributor WWD ausgelobte Polymega-Konsole zu gewinnen gab. Bis 25.1.2022 und trotz mehrerer Nachfragen durch uns wurde der Preis von World Wide Distribution nicht verschickt und auch kein konkretes Lieferdatum genannt. Wir bedauern das gegenüber unserem Leser sehr – und arbeiten nicht mehr mit WWD zusammen.

RETRO-TERMINE

Auch für dieses achte Hauptheft seit Beginn der Covid-19-Pandemie gilt: Prüft bitte rechtzeitig vor dem Beginn der unten angeführten Veranstaltungen, ob und unter welchen Auflagen sie stattfinden.

BÖRSEN

16. Classic Videogames Convention
26. März 2022
Unkostenbeitrag: 10 Euro (nur mit Voranmeldung)
Kuchenheimer Str. 220, Euskirchen
www.classic-videogames.de/cvgcon

HomeCon 68
19. März 2022
Alte Schule, Hanau (Großauheim)
www.homecon.org/termine/

LuheCon
26. März 2022
Marstall, Winsen
www.forum64.de

16. Lange Nacht der Computerspiele
7. Mai 2022
HTWK Leipzig
https://computerspielenacht.htwk-leipzig.de

interface Kiel
7. Mai 2022
Jugendhaus Klausdorf (2G, nur mit Voranmeldung)
www.vccev.de

AUSSTELLUNGEN

Flipper- und Arcademuseum Seligenstadt
https://www.flipperundarcade.de
Öffnet jeden 1. Samstag im Monat von 15–21 Uhr (2G+-Regelung). Eintritt 12 Euro, ermäßigt 6 Euro.

VORSCHAU

Retro Gamer 3/2022 erscheint am 12.05.2022

Spielemacht Commodore 64

Zum meistverkauften Homecomputer machten den C64 nicht seine Programmierbarkeit oder die externen Ports, sondern seine riesige Spielebibliothek. Wir erinnern an die wichtigsten.



Supermodule für SNES

Das Super Nintendo Entertainment System stellte einen technischen Quantensprung im Vergleich zum NES dar. Wir haben die 30 besten SNES-Spiele gekürt.



DUNE

2022 erscheint *Dune: Spice Wars* als jüngste Versoftung des Wüstenplanet-Szenarios. Wir kehren zu den Anfängen zurück, als bei Cryo und Westwood quasi zeitgleich zwei *Dune*-Spiele entstanden.



Zuletzt 2017 erschien ein neues *Micro Machines* – als je nach Zählweise zehnter oder elfter Teil einer Serie, die 1991 auf dem NES begann. Was macht die Mini-Rennwagen so faszinierend?



Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 180 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 Haar
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-15
retrogamer@emedia.de
www.emedia.de

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Patrick Bertele, Christian Gehlen, Hagen Gehritz, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Roland Austinat, Winnie Forster, Harald Fränkel, Stephan Freundorfer, Michael Hengst, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Jörg Mühle

ANZEIGENLEITER UND VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
E-Mail: jmu@emedia.de

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
DMV DER MEDIENVERTRIEB GmbH & Co. KG
Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 / 3019 1800
Fax: +49 (0) 40 / 3019-1815
E-Mail: info@dermedienvertrieb.de
Internet: dermedienvertrieb.de

LESERSERVICE
Bestellungen, Adressänderungen, Lieferprobleme usw.
eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541/ 800 09-126
Fax: +49 (0) 541/ 800 09-122
Internet: shop.heise.de
E-Mail: leserservice@heise.de

ABONNEMENT RETRO GAMER
Internet: emedia.de/rg-abo
E-Mail: rg-abo@emedia.de

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581





Copyright © 2022 Future Publishing Limited
www.futureplc.com

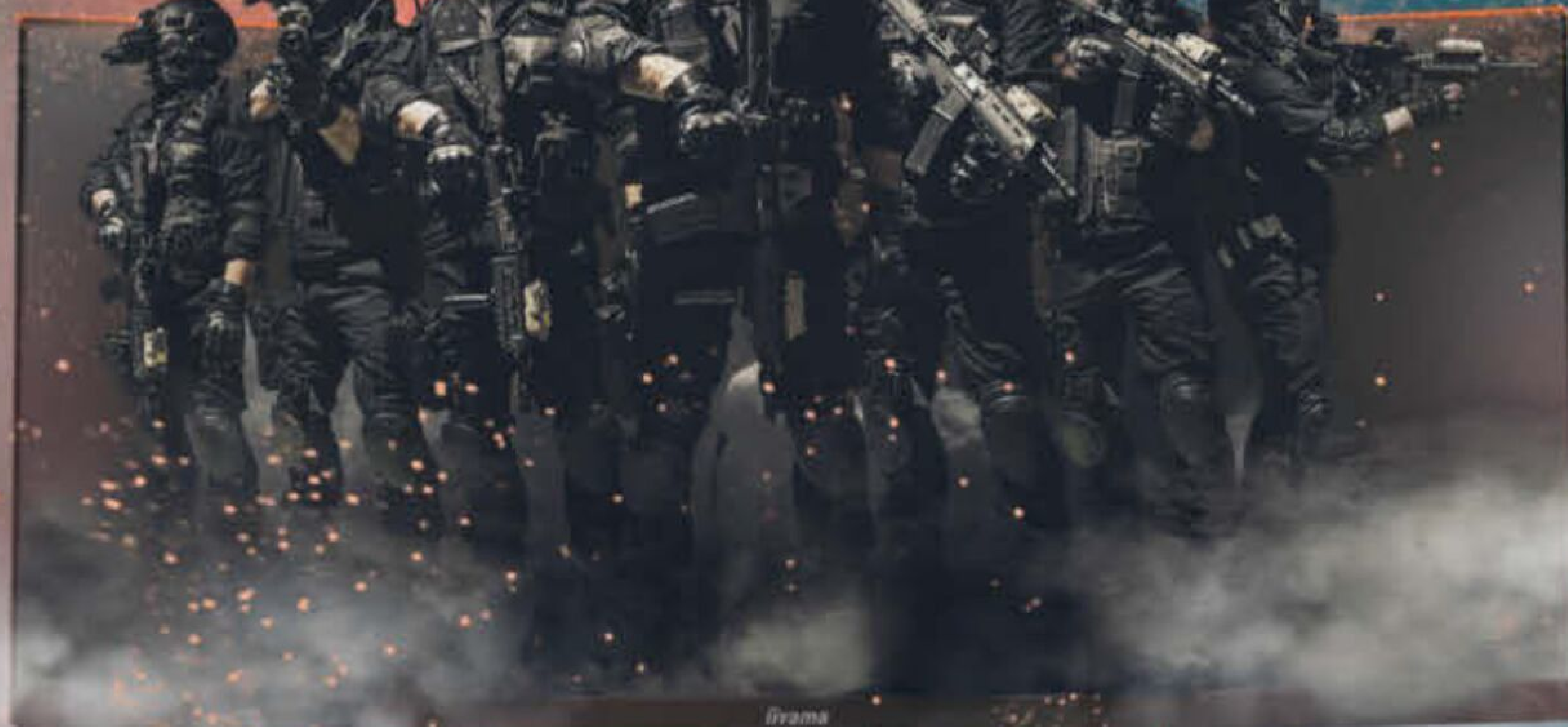
Jetzt im Handel

oder im heise shop:
shop.heise.de/wissenschaft22



148 Seiten – vollgepackt mit Fakten, Bildern und Illustrationen





RED EAGLE™

WERDE EIN PRO-GAMER!

Die Monitore der Red Eagle™ Serie sind echte Gamechanger. Die High-Quality-Geräte sind vollgepackt mit neusten Technologien und werden deine Performance immer einwandfrei unterstützen. Entscheide zwischen dem UltraWide-, Curved- oder Flat-Design und trete dem Pro-Team bei!



AMD
FreeSync
Premium



EIGENSCHAFTEN

Zollgrößen: 24" bis 43"

Panel-Typ: IPS, Fast IPS, VA

Auflösung: Full HD, 2560x1440, 3440x1440, 4K

Panel-Design: UltraWide, Flat & Curved (1500R)

Bildwiederholrate: 144Hz, 165Hz

Reaktionszeit: 0.4 ms, 0.5 ms, 0.8 ms, 1 ms

Extra: Black Tuner, FreeSync Premium, mit/ohne Höhenverstellung, Lautsprecher

iiyama



Finde dein passendes Produkt unter
gmaster.iiyama.com